VIDEOGAME MAGAZINE 平成8年12月20日発行第3巻36号通巻55号

880YEN GAMEST MOOK VOL.55

AM2 AM R&D DEPT.#2

Virtua Fighter 3
バーチャファイター3

ACT アクトワン 1

技、ここに極まれり！



AKIRA YUKI
JACKY BRYANT
SARAH BRYANT
LAU CHAN
PAI CHAN
WOLF HAWKFIELD
JEFFRY MCWILD
KAGE MARU
SHUN DI
LION RAFALE
AOI UMENOKOJI
TAKA ARASHI

GAMEST MOOK TEAM

Virtua Fighter 3

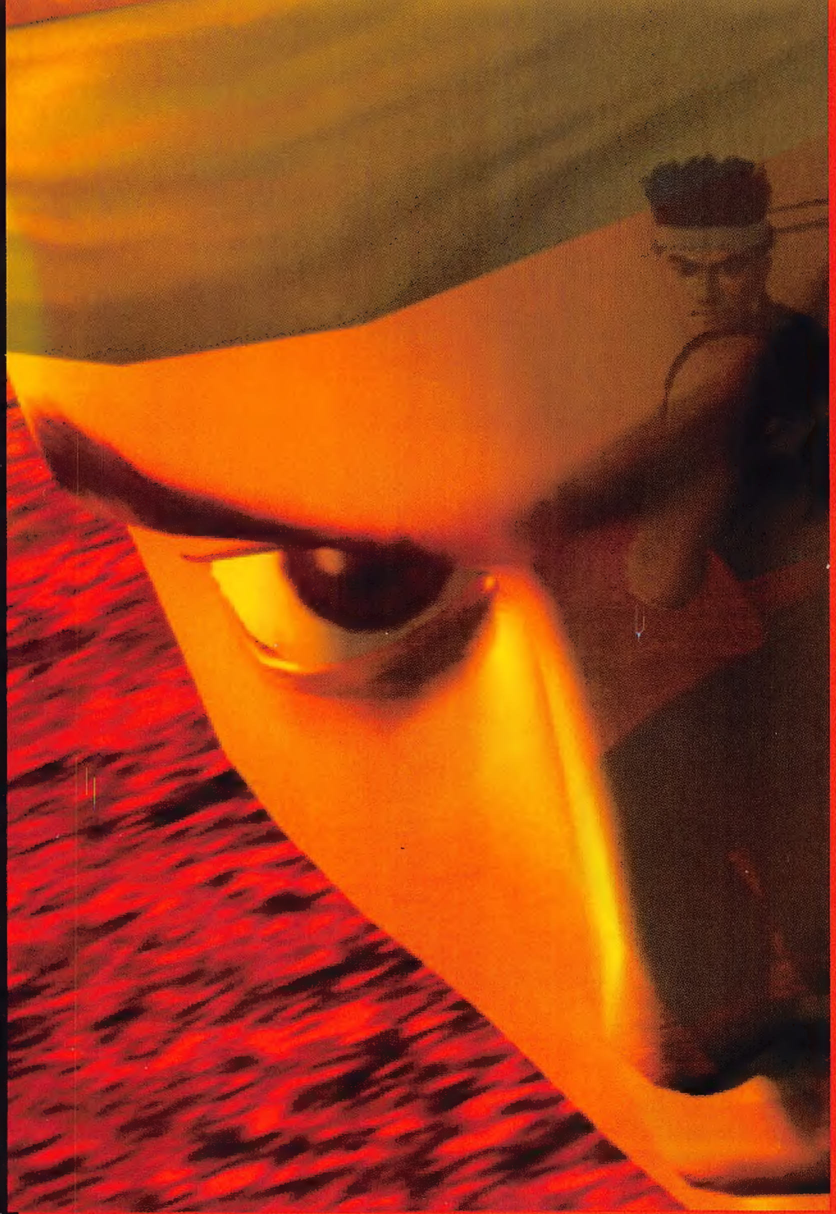
Gamest

Mook

VIRTUA FIGHTER 3 act.1

CONTENTS

2	バーチャファイター3基礎知識	
6	バーチャファイターの歴史	
10	開発者インタビュー1	
12	ゲームシステムの章	
23	全キャラ完全技表	
24	Akira Yuki	アキラ
32	Jacky Bryant	ジャッキー
44	Sarah Bryant	サラ
54	Lau Chan	ラウ
64	Pai Chan	パイ
74	Wolf Hawkfield	ウルフ
86	Jeffry McWild	ジェフリー
98	Kage-Maru	カゲ
108	Shun Di	舜帝
120	Lion Rafale	リオン
130	Aoi Umenokoji	葵
140	Taka-arashi	鷹嵐
150	開発者インタビュー2	
156	返し技基礎	
172	対戦攻略	





VIRTUA FIGHTER 3

第3回 世界格闘トーナメント
勝つのは誰だ?

必読！

と基礎知識

Virtua Fighter 3

ここのコーナーではバーチャファイター3に関する基礎事項を紹介していこう。

前作が爆発的な人気であったため、マニアックなシステムに慣れているプレイヤーも多くいることだろう。

しかし、まだまだ良くわからない、えっ?そうだったのとか、3ではこうなったよ、という事柄はたくさんあるはずだ。

初心者はもちろん、わかっているプレイヤーでも確認の意味で読んでほしい。

なお、重要な事をさらに細かく知りたい場合は、各システムページを参考にして欲しい。

（レバーの使い方）

まずは超基本的なレバーの使い方から。

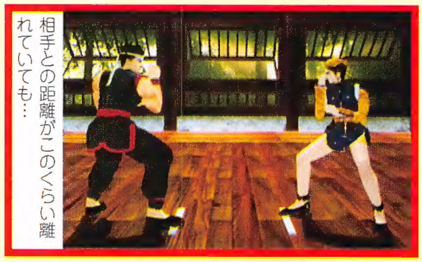
このゲーム上でのレバーとは、キャラクターの動きを操作するものである。

つまり、前後移動やしゃがむなどの行動が中心となる。



●前後ダッシュ

非常に重要な行動である。これがスムースに行なえないとはっきり言ってつまらない。かんじんな操作方法は、その行きたい方向にコンコンと2回入力する。素早く入力するのがコツであまりゆっくり行なってはダッシュにならない。



相手との距離がこのくらい離れていても…



前ダッシュで一気に間合いを詰めることができる。

もちろん前ダッシュなら前2回で、後ろダッシュなら後ろ2回となる。

また、Eボタン＋前後の方向でダッシュできることも覚えておこう。こちらのほうが、レバー入力よりも早くダッシュに移れる。

ほかに前方向のみだが、しゃがみダッシュも存在する。前作では基本戦法にまでなったしゃがみダッシュだが、3ではどのくらいのウェイトを占めるか興味は尽きない。

ただ、しゃがみ状態からしか出せない技やしゃがみ状態からの投げ技が存在するので、それらをうまく利用したいのなら使っていくべき行動だろう。

あ、そうそう。バーチャ3では基本的に歩く行動というのは必要ないので、レバー入れっぱなしで前後に歩くのは忘れていいぞ。

また、相手との距離がある程度離れている場合のみだが、ダッシュの延長として走るという行動もある。ダッシュ=走るなわけだが、便宜上分けけることにしよう。

やり方はレバー前に2回入力でそのまま入れっぱなし。もちろん前のみで後ろには走れない。止まるときはレバーを別な方向に入れるかGボタンで止まることができる。



一定の距離が必要だが、レバーを入れっぱなし。

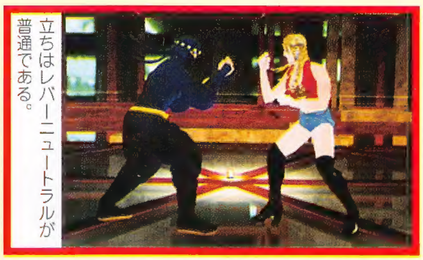


すると走る。キャラによっては走り中にしか出せない技もある。

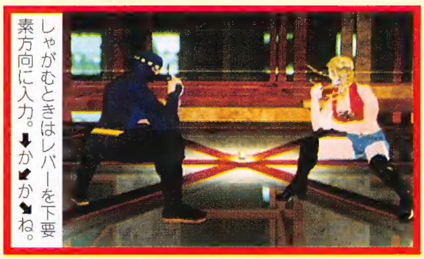
●立ちとしゃがみ

立つかしゃがむかの行動もレバーで入力する。ただ、立ち状態が通常なので、しゃがむときはレバー入力するが、立つときはレバーニュートラルにするだけでいい。

しゃがむときは真下である必要はなく、前斜め下や後ろ斜め下でも構わない。この状態では基本的に投げられることはないが、一部のキャラのしゃがみ投げはくらってしまう。



立ちはレバーニュートラルが普通である。



しゃがむときはレバーを下要素方向に入力。⬇か⬋か⬊ね。

ただ注意してほしいのは、立ち状態からレバーを下に入力した瞬間にしゃがみ状態になるわけではない。完全にしゃがむまで、しゃがみ途中も立ち状態と見なされる。だから、しゃがんだつもりが投げられてしまう。逆もしかりで、立ったつもりがしゃがみ投げされるということがよくある。このあたりはしっかりと理解して納得してほしい。投げを回避する方法はしゃがむ行動が必ずしもベストではない。

●ジャンプ

あまり重要な行動ではないが、スパイス的な要素で使うとおもしろい。

操作の仕方は前作と変わっているので注意しよう。現在ではもういなくなったが、発売当初はジャンプができなくて戸惑ったプレイヤーも少なからずいるはずだ。

さて、かんじんのやり方はレバー下から上が基本。上の入力を短くすれば小ジャンプ。最後の上をそのまま入れっぱなしにすれば大ジャンプとなる。また、しゃがんだ状態であれば下に入力しているので上に入力しただけでジャンプする。

だが、ここまでの話はただのジャンプやジャンプ中に技を出そうとするときの場合である。各キャラ決められた技の中にはジャンプ同時にPやKがあるので、それらの技を出そうとするときは⇧Pや⇧Kの行動でOKだ。



小ジャンプ攻撃をうまく使ってくるプレイヤーもいる。

初心者

バーチャに関する 基本操作

レバーの使い方から軽く実戦をふまえた話まで。さあ、君も強くなろう。

ボタンの操作

バーチャ3ではプレイ中に操作するボタンは全部で4つとなった。これは、いままでより1つ多い。まあ、リプレイをとばすのにスタートボタンも使用するけどね。

●ガードボタン

通常はGボタンと呼ばれ、一番左側に配置されている。相手の攻撃をガードするときはもちろん、技のキャンセルや細かいダッシュの微調整に使用する。

ただ、このボタンを押していれば打撃をすべてガードできるわけではなく、レバーの組み合わせで立ちガードかしゃがみガードを使い分ける必要がある。


上段攻撃は立ちガード。Gボタンとレバーニュートラルだ。


下段攻撃はしゃがみガード。Gボタンとレバー下要素方向。

Gを押しながらレバーを下方向ならしゃがみガード、それ以外なら立ちガードとなる。

ほかに、このボタンを押している最中は⇩K+Gのようなコマンド技以外でなければ、ボタンの受付をしてくれない。つまり、通常はGを押しながらでは技は出てくれないのだ。もちろんジャンプすることもできない。

また、このGボタンを押しっぱなしにしておけば、ラウンド終了時に見られるリプレイをとばせないようにもできる。

バッチリ狙い通りの技が決まったときや普段見られない大技が炸裂したときは、じっくりリプレイを見てみるのもいいだろう。

●パンチボタン

通称Pボタンと呼ばれ、Gボタンの右に配置されている。Gボタンは親指、Pボタンは人差し指で押しやすいようになっているので、正確には右上に配置されている。


Pボタンを押せばパンチ攻撃が出る。わかりやすい。

基本的にパンチを繰り出す攻撃は、このボタンを押すことで成立する。ただ単にPを押すだけでも全キャラ共通でパンチが出るので、わかりやすいはずだ。

もちろん、単体で使われるだけでなく、P+Gで投げやP+Kでキャラごとに決まっている固有技を出すことができる。

ほかに、レバーとの組み合わせでさまざまな技を出すこともできるぞ。シンプルだが非常に奥が深い。

●キックボタン

通称Kボタンと呼ばれ、Pボタンのさらに右側に配置されている。パンチに対し、こちらはキック系の攻撃をするのに使用する。

このボタンもKを数回押したり、K+Gやレバーの組み合わせでさまざまな技に変化する。

●エスケープボタン

そして、最後がバーチャ3から追加されたエスケープボタン、普段はEボタンと呼ばれており、一番右側に配置されている。

このボタンは相手の攻撃を避けることを主な目的としたもので、技を出したりする攻撃のボタンではない。

避ける方向は、そのまま押せば奥のラインに移動するようになっており、レバー下方向と同時入力で手前のラインに移動する。


Eボタンのみの場合は必ず奥へエスケープする。


手前へエスケープしたい場合は⇩Eと入力しよう。


始めは高いリスクを感じるEボタンだが、分かるとトリコに。

ほかに、⇨Eだと前ダッシュ、⇦Eで後ろダッシュになるのは先ほど述べた通り。あとは、相手との距離によって動きが多少かわってくる。これによって、より立体的な攻防が可能になっているぞ。

始めは完璧に使いこなそうと肩を張らずに、なんとなくでも構わないから相手の攻撃に合せて使ってみよう。使ってみなければ使い方は見えてこないぞ。


ぞくに言う立ち投げのボタンはP+Gに統一された。

その他の特殊な操作

ここからはちょっと複雑なものや、特定の状況でないとできない操作を解説していこう。

とは言うものの、対戦を行なう上ではごく一般的なので、しっかりと理解しよう。

●投げ技

前作では、立っている相手を投げる技としゃがんでいる相手を投げる技の2通りと、背後投げがあったが、今回はさらに増えているので覚えておこう。

まずはおさらいという意味で立ち投げから。

立ち投げとは便宜上の呼び方で、立ち状態の相手を投げる技のことをこう呼ぶ。


一部のキャラのみの保有だがしゃがみ投げはボタンP+K+G。

この立ち投げを行なうときは、レバーの方向やコマンド入力はさて置き、ボタンは必ずP＋Gになっている。これは、バーチャ3から統一されたものであり、投げ失敗モーションの追加や自動2択の撤廃を目的としている。

これとは別にしゃがみ投げと呼ばれる技もあり、しゃがみ状態にある相手を投げる技である。

このしゃがみ投げは全キャラ保有しておらず、持っているキャラはウルフ、ジェフリー、葵、鷹嵐、ダメージはないがパイの燕風輪翔もしゃがみ投げ扱いとなる。


ダウン投げは追い打ちの一種と考えるといいだろう。

そして、今回はボタンがすべてP＋K＋Gの同時押しになっており、これにレバーの組み合わせで技が成立する。ほかに、初歩的ではあるがこれら投げ技には間合いというものが存在し、この間合いの外からでは投げ技が成立しない。

そして、これらにバーチャ3から加わった~投げなどと呼ばれるものが、キャッチ投げ、ダウン投げ、投げコンボ、横投げである。

キャッチ投げは、本来の投げと比べると「つかむ」というイメージが強い。実際、コマンド入力と同時に投げが成立しないことを考えればわかってもらえるだろう。

全キャラ保有はしていないが、やはりP＋Gかレバーとの組み合わせが基本で、ある特殊な動きからのみの場合もある。


自ら求めずとも横投げになることはよくある。

ダウン投げとはウルフ、ジェフリー、葵が保有している技で、ダウンしている相手に追い打ちをかける技である。必ずしもダメージを与えるものとは限らないが、ボタンは一律してP＋Gとなっておりあとは各キャラごとのレバーとの組み合わせだ。

投げコンボは、一度きりの入力ではなく、続けてコマンドを入力して次々と派生させていく投げ技である。

コマンド入力はP＋GやレバーとΦの組み合わせで成立するようになっている。

数ある投げコンボのタイミングもそれぞれ違っており、素早く入力すればいいというものではない。練習を重ね、独自にタイミングをつかんでいこう。


基本投げのP＋Gを投げ抜けできるのは前作のまま。

なお、背後投げや横投げはコマンドに関係なく、相手との向きや位置でその投げ技が決まる。ただし、カゲの順逆自在は例外となる。

●投げ抜け

投げ返しと言ったほうがなじみ深いだろう。実際は投げ技を投げ技で返しているわけではないのだが投げ返しと呼ばれる。相手の投げ技の種類とコマンドを読み、抜けることができるコマンドを入力すればOKだ。


高いダメージだからといって同じコマンド投げばかりだと…

◀


抜けられてしまう。ショックは大きく、ダメージはゼロ。

抜け方は基本的に最後のコマンドを入力すればOKで、⇦⇨P＋Gのコマンド投げを抜けるのであれば⇨P＋G、⇦P＋Gのコマンド投げであれば⇦P＋Gだ。もちろん、ただのP＋G投げを抜けるときは、こちらもP＋Gで行なう。

だが、このときレバーが何らかの方向に入力されていると抜けることはできないので注意しよう。

特殊なのが、ジャイアントスイングのような半回転のコマンド投げ。リオンの転身双勾手や葵の投げコンボ始動技がそうである。

この場合はジャイアントスイングなら⇦⇨P＋Gのように最初と最後のコマンドを入力すればいい。ちなみにジャイアントスイングのコマンドは⇦⇙⇩⇘⇨P＋Gである。

なお、背後投げと横投げは投げ抜けすることはできない。

●返し技

これも返し技というよりは、当て身技と言ったほうがわかりやすいだろう。

特定のキャラが保有しており、失敗すると基本的にはモーションが出てスキが生じる。レバー入力は上段が⇦、中段が⇙、下段が⇩でボタンはP＋Kになっている。例外としてサマー系のみが⇘で当て身することができるので、余裕があるときは狙ってみよう。


読みが命の返し技。ハズレるとスカリモーションだぞ。

ほかに、葵は「いなし」という技があり、ダメージはないが当て身系ではある。

●ダウン攻撃　追いうち

各キャラ数種類保有しており、攻撃発生時間やダメージが異なる。

通常は⇧Pが小ダウン攻撃でダメージそこそこのまああ入りやすい技。⇩⬆Pとすれば大ダウン攻撃となり、大ダメージは期待できるが入る状況は少ない。

そして、頻繁に使われるのが⇙Pや⇙Kの追いうち攻撃。ジャンプしてないのが特徴で地上で行なうのが普通。

もちろん、これですべてがまかなえるわけではないので、詳しいことは各キャラごとの技表を見てもらいたい。中には距離によって変化するダウン攻撃や固有技が追い打ち攻撃として利用できる場合も少なくない。

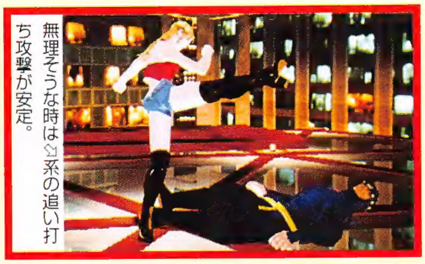
対戦でダウン攻撃、追いうちを使っていく場合は、自分なりのパターンを作っていくといいだろう。この技がヒットしたときはこの追いうち攻撃、でもカウンターヒットし


入るときには入れておきたいダウン攻撃。

基本操作と基礎知識

Virtua Fighter 3

たら違うダウン攻撃にする、といった具合だ。



無理そうな時は⇩系の追い打ち攻撃が安定。



前転することが可能になった。ただし、やられ判定あり。

●起き上がり

バーチャファイターにおいて重要な要素のひとつ。さまざま方向へ転がることができたり、起き上がりながら攻撃することもできる。

また、素早く起き上がることも要求されるので、レバーを回転させつつボタンを連打する必要がある。

ただし、あまりムチャクチャな操作をしてしまうと、自分の望んでいない起き上がり方をしてしまうこともあるので、慎重かつ大胆に行なわなければならない。

さて、その操作方法だが、前作のバーチャ2ではその場起き上がりとヘッドスプリング、そして横転と後転ができたがバーチャ3では前転も可能になっている。

とくに3から変わった操作を挙げるとヘッドスプリングがEボタンになっているので注意してほしい。この場合はレバー方向に関係なくEボタンを連打すればいい。

前転はレバー方向を前にと言うか、転がりたい方向へレバーを入れると覚えておけばいいだろう。このようにすれば、横転の方向や後転もスムースに行なえる。ちなみに横転はGボタンで行ない、レバー方向で左右を決める。

起き上がりについては別ページに詳しく解説してあるので、そちらをしっかりと読んでくれ。



ヘッドスプリングはEボタンで出すようになっている。

状況判断が必要な舞台

ここからは実戦で影響してくるさまざま要素を紹介していこう。どれもうまく利用していけば勝率も上がるはずである。

●さまざまな舞台

バーチャ3ではいろいろな舞台が登場する。背景が変わるだけではなく、そのリングの「くせ」をつかむことも要求されるぞ。

まずリングアウトについて。もちろんこのシステムは残っているのだが、無限フィールドのようになっている絶対にリングアウトしない舞台もある。こうなると押し出しや反対側に投げて… というような戦法は使えない。相手の体力をすべて奪わなければ勝利はつかめない。



リングアウトしない舞台も用意されている。

ほかに、一部リングアウトするところもあれば、一部壁があってリングアウトしないようにとお互いの向きによって変わるときもある。

だが、壁があるからといって安心してはいけない。その壁の上を越えてリングアウトする場合もあるので注意しよう。フィールドの広さも違うしね。

そして、壁は何もリングアウト防ぐためのものだけではない。壁に当たったときは、投げ技でたたきつけたとき以外ではダメージにならず、特定の壁ダメージというのは存在しない。

ただ、壁に当たったときの影響はあるので、予想以上の空中コンボを見込める場合もある。各々練習してみるのもいいだろう。また、壁によって技が変化するのも多数あるので試してみよう。

●アンジュレーション

これもバーチャ3から追加された新システムで闘いの舞台に高低差が設けられている。これにより、空中コンボや地上戦での連続技か否かの影響を受ける。

これもシステムページのステージのところに細かい説明がある。

以上がバーチャファイター3を遊ぶうえで知っておきたい基本事項だ。一応、これだけ分かっていれば、自分のキャラクターはかなり動いてくれるはずである。

あとは、ミスなく操作し、相手との読み合いにを制すれば対戦では有利になれる。このあたりは練習と経験だね。



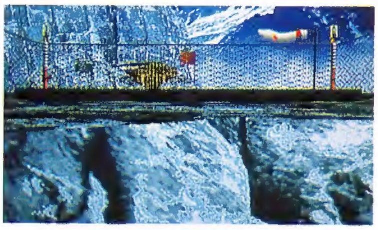
壁があって落ちないと思っていると…

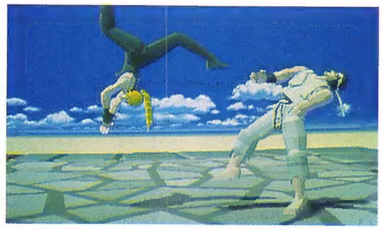


必ずしもそうとは限らない。落ちるところは落ちてしまう。

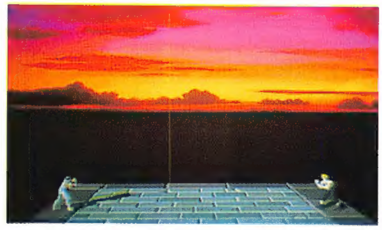
バーチャファイターとその歴史

ゲーム史上に残るヒットシリーズの事実にせまる！？









「バーチャってさぁキャラを通してそいつを戦うのが楽しいんだよ」

このページを開いてくれている方々はいったいこの言葉を聞いて何を想うのだろう。いろいろなことを想い出す人もいれば何も想わない人もいると思う。ただ多少なりともバーチャファイター3（以下VF3）というゲームに興味のある人なら「何だろう？」と想ってくれるのではないだろうか。この言葉の意味とは…それは過去のVFシリーズを振り返りながら、考えてみることにしよう。VFシリーズをやり込んできた人も「ガードってGボタンを押すとできるんですね」という触れ始めたばかりの人も、しばらくの間、お付き合いを…。

誕生

VFが世に出たのが1993年の末、現在からちょうど3年前の時である。それまで対戦格闘ゲームといえば2Dという図式があったがVFは3Dというかつてない領域に踏み込み、次々と新しい要素を生み出していった。まずはポリゴンと呼ばれる多角形で構成された立体CGのキャラクター達。今でこそ見劣りがするものの、奥行きのあるフィールドで彼らが自由自在に動く姿を初めて見た時に受けた衝撃は忘れられない。また、その無機質な外見に反して人間味溢れる動作はまるでプレイヤー自身がそのキャラクターに乗り移ったかのような錯覚すら覚えるものであり、実際にある程度やりこめば「この動きはアイツ」といった、その人の個性が顕著にあらわれるものであった。これはVFというゲームがまったく新しいシステム（レバ



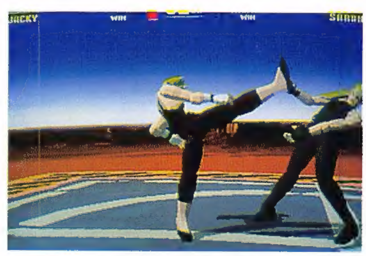
少ない操作系にも関わらず、その動きは多彩であった。

ーにP、K、Gの3つボタン、リングアウトなど）であったため、様々な人々に受け入れられたからであろう。それまでは、脱衣麻雀かパズルゲームぐらいしかプレイしていなかった会社帰りのサラリーマンが千円札を握りしめ、両替機に走った後、真っ先に向かう向かうゲームがVFといったこともめずらしくなくなり、中学生に負けて肩を震わせ、小学生に勝って大喜びすほほえましい光景も各地で見受けられた。

人から人へストリートを介してVFの人気は加速度的に増して行く。

対戦格闘ゲームならではの現象であろう。そんな中、都内を中心にある噂が口コミで伝わっていった。「新宿にものスゲェ奴がいる」

対戦格闘ゲームはVFに限らず「相手に勝つ」という目的の上に成り立っているのは間違いない。人としての本能なのか「もっと勝ちたい」「もっと強い奴と…」といったある種ドラッグ的な要素はさらなる上を目指すプレイヤー（バーチャジャンキーと呼ばれる）を生みだし続けていく。新宿という町がある。ここにそうした人間が集まっていった。この中に後のセガ公認鉄人と称された人物のほとんどが含まれていた。そして地方にも都内の新宿のような場所が発生しはじめた後、奇跡の次作が発表されることになる。



次々と生まれる伝説。

歴史的作品の2

“MODEL2”というボードから生みだされた1人の酔拳使いの演舞がモニターに流れる。筐体のまわりが人でうまり、プレイはおろか画面を見ることすらできない。1994年末、前作から1年をへてVF2は世に登場する。テクスチャーマッピングと呼ばれる技術により飛躍的に美しくかつリアルになったCGと秒間60フレームというアニメーション量で支えられたキャラクターの動きとがあいまって想像を超えた

THE VIRTUAFIGHTER SIRIES HISRTORY

バーチャってさぁキャラを通してそいつを戦うのが楽しいんだよ

ゲーム画面が出来上がったのである。この時使用キャラクターが2人（舜帝、リオン）増え10人となった。デモ画面の出来はすばらしく、舜帝の演舞や各キャラクターが行う技について話題にこと欠かなかったのを覚えている。



たったこれだけの動きが朝まで語りあわれたことも…。

その圧倒的なグラフィックと個性溢れる動きは、さらなる人々を引き付け前作からプレイしてきた人も含め爆発的人気を生み出した。

しかもその人気はいつまでたっても衰えることはなく1年半以上も続くロングヒットとなる。これはVF2が単に見た目が美しいからではなく、ゲーム性が非常に優れていたためである。その絶妙なバランスは恐らく偶然の要素もあったのではなかろうか。

一見下Pからの単純な二択の繰り返しに見える対戦だが実はその二択にたどり着くまでに様々な読み、かけ引きといった意志の疎通が行われているのだ。この意思の疎通、いわば読み合いだが、これを経験すると大抵のプレイヤーはこのゲームから離れられなくなる。奥の深いゲーム性は次から次へと新しい戦法を生み、その度にプレイヤーも読み合いの要素を増やしていった。

途切れることのない情報は各地で発見され、そしてその地域特有の戦法をあみだした。京都から発生した立ち斜上や千本パンチ、北海道のブライアント兄妹の攻撃スタイルや岐阜の即死コンボなどが代表的なところだろうか。その他に細かいことを挙げたらきりがない程だ。中には海を越えた国、台湾から渡ってきた戦法もある。知っている人も多いだろうが、俗にいう台湾ステップ（連続しゃがみダッシュ）や台湾キック（進歩里跨の後の対応）がそうである。これが業界に旋風を巻きおこす。その後、ピョンピョンとしゃがみダッシュを繰り返す＝イケてる奴と誤解したプレイヤーが増え、よろけるアキラが氾濫したそうな…。

そしてこの台湾旋風を巻き起こすきっかけとなったのがマキシマムバトルであう。これはセガが主催する、いわばVF2の全国大会と



立ち斜上を備え、猛威をふるったラウ。



業界騒然だった台湾アキラ。

いったところ。この大会の他にも各地で大会が開催され、その内容は個人戦に限らず、3ON3と呼ばれる団体戦も行われた。特に3ON3は、これまでにない雰囲気や楽しさがあり、そこからプレイヤー同士の交流も生まれることもあった。大会を催す店側も様々な趣向をこらし、イベントとして盛り上げていく。大会の勝者に与えられる商品は人気の上昇と共に高価なものが多くなり次世代ゲーム機といったものもあった。ジャンキー達の中には「バーチャプロ」と称して、そうした商品を荒稼ぎする強者もあらわれる。そしてそういった大会をビデオに収め参加者に配布するという、うれしいサービスをしてくれる店もあり、人気の波は広がるいっぽうであった。もう社会現象のひとつとしてとらえられている面もある程に…。

こうした人気の波と共に、多様なメディア（雑誌、パソコン通信、ビデオなど）を通して、情報はさらに広がっていったのである。各地の流行（もちろんバーチ

V.F.HISTORY

ャね）に敏感なイケてるプレイヤーはそういった情報をいち早く取り入れていったが、情報が先立ち内容がともなわなかったりする場合もあった（先述の台湾ステップなど）。情報の氾濫が生み出した新たな問題。

チキンという言葉がある。対戦格闘ゲームをある程度、経験したことのある人であればすぐにその意味がわかると思う。勝負に関することで逃げる相手や小心者に対して罵倒を浴びせる時によく使われる言葉であるが、VF2においてもそれは変わらない。逃げる相手と対戦する時は、あまり技を組みかわす機会がない分、このゲームのシリーズを通して最大の醍醐味といえる読み合いを楽しむことができない。どちらかの一方通行的な自己満足で終わってしまう場合が多いだろう。いつまでも技を組みかわそうとしないプレイヤーはそれはそれで楽しんでいるのだから（多分）このゲームの何分の1しか知らない哀れな人、と放っておくしか仕方がない。



大会は数々の名勝負を生み出した。

しかしVF2も人気が過渡期に入りあらゆる情報が手に入るようになってからチキンとはまた別の一方的プレイが発生しはじめた。それは、見た目のかっこよさだけで中身の伴わないインチキプレイの強要である。もちろんかっこよさを追求することはかまわない（某ウルフ使いのプレイは涙ものである）。ただそれを強要するのはどうだろう。意味なく使われる戦法はガラスのように脆い。ここにようやく対戦の基礎を覚え次のステップに進もうとしているジャッキー使いとインチキプレイで自己満足に浸っているアキラ使いとが対戦している。

ゲーメストムックVF2ACT2のC・LANの攻略を頭に叩き込んだジャッキー使いの彼は実に基本に忠実な下P二択で見事そのPKキャンセルやKキャンセル、台湾ステップをこれでもかと駆使するアキラ使いに勝ちました。

「ありがとうC・LAN。」

「ありがとうランニングジャッキー。」満面の笑みを浮かべながらジャッキー使いの彼がモニターにひとり言を浴びせている所に「バン！ガン！」と何やらもの凄い音が向かい側から聞こえてきます。それはそのインチキプレイのアキラ使い（面倒くさいから以下インチキアキラ）が　筐体に炸裂した2HIT COMBOでした。インチキアキラは声に出してこう言いました。「何でこんな奴に…。」そして連コイン。ジャッキーの下Pが当たろうが当たるまいが華原朋美（以下トモちゃん）ばりのピクピクした動きで接近戦を挑みますが、たまにバラ撒いておいた鶴子穿林がきまる程度でまたもやジャッキーに敗れ去ります。今度は3HIT COMBO。少し気の弱いジャッキー使いの彼はその音にビビってしまい。思うように技が出せず次で負けてしまいました。けれどゲーメストムックを買う程バーチャの好きな彼は勇気を振絞り、ちょっとトチーマー風（？）なインチキアキラに尋ねました。

「何か悪いことしてたら謝ります。何処がまずかったですか？」

するとインチキアキラは、

「バーチャ知らねぇ奴が入ってくんな！」

と非道いセリフを吐き捨てました。ジャッキー使いの彼は無言のままゲームセンターを後にしてこうつぶやきました。

「C・LAN、オレ、バーチャ好きなのに何でだろう？」夜空に浮かぶ星がいつもより少しにじんで見えていた。

こうした現象は先述したとおりVF2の後期によく見られたことだ。これはある意味、チキンと呼ばれるプレイスタイルよりも対戦を不毛にするのではないだろうか。VFというゲームそのものがコンピューターで動かされているデジタルなものなので気が付かなくなる場合が多いが、対戦というのは人間同士が行うことである。最低限、人としてのマナーは守られるべきであろう。

多くの人々に愛されたVF2は、それ故に生まれた問題も少なくない。そうした様々な思いも含め皆、次作に期待を込めるのであった。そう3の登場を…。

3登場

一瞬、自分が何処にいるのか忘れてしまっていた。

まっ白な雪景色のなかに解け込むような白い肌。なめらかな絹で覆われた肢体。そこにいる誰もが言葉を失っていた。涙さえ浮かべていた者もいる。それ程衝撃的な、この世のものとは思えない姿で葵は僕らを迎えてくれた。驚異的なスペックをもつ"MODEL3"はモニターという二次元の世界を完全に立体化することに成功したのだ。1996年3月に催されたAOUショーから約半年年、皆が待ちに待ったVF3が発表された。2からさらに進化したキャラクター達はいったい僕らにどんな夢を与えてくれるのだろうか。人と戦う楽しさを探し出す旅がまた始まった…。


あまりにも美しい葵。コギャルバージョンは却下された。残念。


また新たなる戦いを求めて…。



VIRTUA FIGHTER 3





システムの章

この世界のルール。闘いの掟。

バーチャファイター3 開発者に聞け!

その1

キャラクターCGデザイナーさんの巻

さて、開発者さんに聞けコーナーの最初は、3になり、大幅にパワーアップしたキャラクターのCG、それを担当されたスタッフの方にお話を聞かせてもらった。今回、キャラクターCGの制作をなさったのは女性の方2人。私もいろいろな開発者の人にお話を伺ってきたが、相手が全員女性というのは、今回が初めて。結構ドキドキでしたぜ。

構成　アナーキャー松井

その名は小島さんと真鍋さん

ゲーメスト　まず、お二人がそれぞれどのような部分を担当なさったのかを教えていただけますか

真鍋　えーっと、顔の部分と、1Pカラーのキャラは、小島さんが作られて、だいたい、私はパイの2Pと、鷹嵐の2P、シュンディーの1P、あと、リオンの2Pかな、そこらへんを。

小島　あと、サラの2Pの服のデザインがあるよ。

真鍋　それは、まあ途中までを。

ゲーメスト　では、どちらがどのキャラ、と言う風には分けられていなかったんですね。

小島　最初は、そうだったんですけど。

真鍋　結局、手の空いた方がとりあえず、残りをやるという感じに（笑）。

各キャラのイメージ

ゲーメスト　今回の各キャラクターを、どのようなイメージでまとめたかを、聞かせていただけますか。

まずは晶から。主人公ということで、大幅な変更は、とりあえずはなかった?

小島　そうですね。晶は主人公ですからね。とりあえず変えない、という方針で。

ただ、途中でGジャンを着せようかな、という話もありました。CGポートレート集にそういうカットがあるんですよ。でもやってみたらあまりぱっとしなくて（笑）。

2Pの方はプログラマーの方から強い希望がありまして、1の時と同じようなものにしてくれと言われまして。ああいう感じになりましたね。

ゲーメスト　なるほど。次にジャッキーなんですが、こちらはどうでしょう。今回かなりカラフルになりましたが。

真鍋　一番最初に服のデザインをされたのは、小島さんなんですよ。特にどうこうしよう、という予定があったわけではないんですが、とりあえず前のダブルのやつからは変えたいということで。

で、その手のメーカーの製品を参考にして作っているんですけど。

ゲーメスト　では、サラ。今回2Pが、大変身（笑）しましたよね。

小島　プロポーションとかは、いじってましたが、1Pの服装自体は最初の段階からそんなに変わってないんです。比較的早いうちからできてたんです。

真鍋　2Pの方は、人気のあるキャラだったりするんで、最後まで後回しにしてましして（笑）。社内的にもいろいろな意見があったりしたし。

いよいよやらなきゃという段階になっていくつかのラフを部長に提出したら、あのデザインにOKがでまして。ラフの段階ではブーツとかまで赤で、もっと派手だったんですよ。

真鍋　開発中も一時、赤かったんですが、なんか長靴にしか見えなくて（笑）。やめちゃいました。

ゲーメスト　えー、次はラウですね。ラウは、あんまり変わってませんね。

小島　これは最初からあまり内部でも文句がでなかったんです（笑）。で、そのまま直す機会があったら直そう、とか言ったままになって。

最後に真鍋さんが、背中の刺繍をつけたんですが。

ゲーメスト　2Pの方も、比較的すんなりと?

真鍋　そうですね。とりあえず白い服にしたい、というのがあったんですよ。開発内部の要望で。ジャッキー・チェンかなんかの映画にそういう悪役が出てくるらしくて。

まあ、他に何か着せるといっても特に似合いそうなものもないし（笑）。コックさんのカッコさせようとかいう案もあったのですが。

ゲーメスト　では、次にパイですか。彼女は結構変わりましたよね。特に2Pカラーとか。

小島　パイの場合は、開発当初、ヒラヒラした感じの服にしてくれって言われていたんですよ。今年の2月のショーに出展するのに出すために。モデル3の性能のデモンストレーションみたいなものも兼ねて。

それで、ああいうチャイナドレスにしたんですが、意外と評判がよくて。じゃあ、これでいこうか、と。パイとラウは一番最初の方に決まったキャラですね。

ゲーメスト　2Pは、ロケテストの時の衣装から変更が加えられましたよね。

真鍋　最初にデザイナーが話し合った時に、全キャラとも2Pカラーは、格闘の服装ではなく、普段着っぽいのにしよう、と言っていたんですよ。で、最初のピンクのヒラヒラが付いているタイプのものは、彼女はアイドルなんで、ああいう服装にしたんですが、これがいまいち評判がよくなくて（笑）。

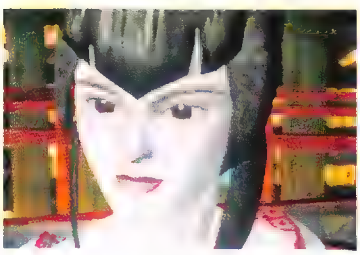
ゲーメスト　では現在の2Pカラーは?

真鍋　今のは、最初のバーチャのイメージに近い服で、まあ、あれは青かったんですが、あんなイメージで、もうちょっと露出を高めて、と言われて（笑）。じゃあ、足を出しました、と言う感じで（笑）。

ゲーメスト　なるほど（笑）。では、次ですが、影。まあ、1P側は変えるわけにはいかなかったんだろうな、という印象なんですが、2P側は大幅に変わりましたね。これも普段着のイメージなんですか?

小島　いえ、あれは部長がぜひ鎖かたびらを着せたい、って言っていたんですよ。で、そのころショーに出典したデユラルがありまして、せっかくだからコレをもう少し反射を抑えれば使えないかなあ、と思って。じゃあ、銀色のパ





INTERVIEW



ンツもカッコいいかなあ、って。

真鍋　2P側は素顔を出そうって言う話もあって。ああいう感じになったんですね。

ゲーメスト　なるほど。では、次はウルフなんですが、これはあまり変わってないような印象なんですが。

小島　そうですね、コスチュームそのものは、だいぶ変えたんですが、イメージ的には従来通りのウルフですね。

ゲーメスト　2Pのテンガロンハットの方は、やはり普段着ということで?

真鍋　そうですね。これも部長の方からウェスタンぽく、という話がありまして。

ゲーメスト　なるほど。次にジェフリーですが、これも1P側は基本的には、いままでと一緒ですか?

小島　あ、一応ベルトを外してます(笑)かわりにヒモをつけて。まあ、その程度ですが。何となくK-1とかの格闘技っぽい感じで。

ゲーメスト　これも2Pが、ちょっと従来のイメージと変わりましたね。

真鍋　あれも、まあ普段着って感じで。

小島　1P側が、戦闘服、2P側が普段着ってかんじです。

ゲーメスト　えーと、では、リオン。だいぶ変わったキャラですね。

小島　あれは、最初のころは2で寺田さんが描いたポスターイラストに近いコスチュームだったんです。

でも、ロケテストの時、リオンファンの女の子の一団がいまして、それが、すごいブーイングで(笑)。きゃー、とか、イヤーとか(笑)。で、じゃあ変えましょうと。

ゲーメスト　言ってみるもんですねえ(笑)。

小島　で、2Pの方は既にコスチュームは決定していましたから、こちらが太めのラインなんで、じゃあ、こっちはタイトなラインで、ということであのスタイルに。

ゲーメスト　白い、っていうのは?

小島　深い理由はないんです。作ったのがちょうど春先で、白いパンツがはやっていたんですよ。それだけです。すみません(笑)。

ゲーメスト　なるほど、わかりました(笑)。

では、瞬帝。これも従来のイメージですか。

真鍋　1Pは、あれ、手品師っぽいイメージなんです(笑)。まあ、中国っぽい、ちょっとカワイイかんじで。

ゲーメスト　2Pは、最初リュックサックしょって、帽子を被ったホビットみたいなキャラでしたよね。

真鍋　そうです。これもパイの2P同様、没になったんですが。なんか、スノボーとか持っていそうな感じにしてくれと言われたんですが、結局今のものになったんです。前のは好きな人と、嫌いな人とに完全に分かれてしまって。そこらへん、アンケートをとりながら決めていったりしたんですが。

で、土壇場で変えようということになって。あんまり時間がなかったんで、1Pとそんなに変わらない印象になってしまいましたね。

葵と鷹嵐の誕生

ゲーメスト　なるほど。では、新キャラの方に入りたいと思います。

まずは葵。これはかなり早い段階から、ビジュアル等の露出がありましたよね。

小島　葵は、もうほとんど最初のままですね。去年の10月ぐらいにつくってから、ほとんど変更なしです。

ゲーメスト　ある意味、最初からイメージどおりだった?

小島　ちょっと、違ったんですけどね(笑)。

真鍋　最初はもうちょっと、セクシーな感じというか。

小島　もうちょっと大人っぽかったんですよ。顔とかの化粧も。途中で年齢が下がったんです。

真鍋　最初は24歳ぐらいの設定で。

小島　私が聞いた時は、30歳ぐらいだった(笑)。だから、途中で顔だけはちょっと変えています。

ゲーメスト　髪型とかは。

小島　あれは、当初のラフのとおりです。

ゲーメスト　あと、葵の袖がステージによってあったりなかったりしますよね?あれは、なぜ?

小島　あれは、プログラマーサイドサイドで調整したので詳しい理由は分からないんです。

ゲーメスト　ああ、そうなんですか。最初ジェフリーステージでたたんでいるのに気づいたんで、これ、南半球に行くと、こうなるんじゃないか、とか言っていたんですが(笑)。

小島　ああ、そう考えていただいてもらえれば(笑)。

ゲーメスト　そういえば、ロケの時は2Pカラーはセーラー服でしたよね。あれは、ロケテスト用ということで?

小島　いえ、あれは本気で出そうと思ってました(笑)。

ゲーメスト　それなりに、評判よかったと思ったんですが。

小島　あれも、好き嫌いがはっきり分かれちゃいまして。私も、個人的には気に入っていたんですが。

ゲーメスト　では、最後に鷹嵐ですね。これはまあ、コスチュームらしい、コスチュームはないんですが(笑)。化粧まわしは、当初からの予定で?

小島　あれは部長からの指定で。こういうのにしろ、と絵までついてきて。その通りにやっています(笑)。

ゲーメスト　彼はほとんど裸に近いわけですから、筋肉とか、ポリゴンで表現しにくい部分とか、ありましたか?



小島　体とかを曲げると、ポリゴンとかが食い合ったりして、汚く動いちゃうのが困りましたね。

ゲーメスト　体も大きいですよね。

真鍋　最初はもっと大きかったんですよ。だいぶ小さくなりましたよ。

彼の前にも、別の没になった相撲とりがいて、こちらでは、いろいろなコスチュームを着せたりもしてました。

3になって

ゲーメスト　3では、キャラの表情まで、動きますよね。

小島　各キャラの顔のモデルの形そのものが変形するんですよ、今回。

ゲーメスト　なるほど。2では顔に描いてあるだけだった眼とかも、眼球を別のポリゴンにしたりして、リアルに動きますよね?

小島　ええ。よくみてもらうと、今回は相手の方に顔を向けるだけでなく、眼も相手を追っかけて動くんですよ。

あと、ジェフリーの筋肉とかも、今回動かしていますし。

ゲーメスト　細かいですねえ。では、最後にお二人の気に入っているキャラを教えていただけますか。

真鍋　難しいなあ。みんな好きですねえ。一応、使用キャラはリオンとパイなんですが、それはあまり関係ないですよね(笑)。うーん、一人には絞れないなあ。やっぱり、みんな好きですねえ。

ゲーメスト　わかりました。では、小島さんは?

小島　私はジェフリーが気に入っているんで、ジェフリーが好きですね。

ゲーメスト　なるほど。では、本日はどうもありがとうございました。

よろけ

よろけ回復は基本だ！

システム

担当：SHO

よろけとは…

バーチャファイターシリーズ独特のシステムとして有名な『よろけ』だが、VF3では多少変更された所もあるので、おさらいの意味も含めて紹介していこう。

まず『よろけ』が発生する条件だが、『しゃがみ状態でよろけ技として規定された中段攻撃をヒットさせられた』ときに発生する。さらに、VF3からの新しいシステムとして、『起き上がり攻撃がヒットしたとき』にもよろけが発生するようになった。


起き上がり蹴りがヒットしたら…


「よろけ」が発生するのはVF3の新システム

一般的には、しゃがんでいるときに肘や、中段蹴りがヒットしたらよろけるというように言われているが、ウルフ、ジェフリー、鷹嵐といった重量級キャラの中段蹴りはヒットしたら倒れてしまうのでよろけるとはいえない。

また、アキラの裡門（羅歩）頂肘や、ウルフのコメットフックなどはよろける技として規定されている。


アキラの裡門もよろけ技として知られている。

そして、『よろけ』の特徴には次のことが挙げられる。『よろけている間は投げ以外に対して完全に無防備である』つまり、攻撃や防御といった動作が一切不能となる。また、『よろけている間にダウン技の規定外であっても中段攻撃がヒットすればダウンする』ということになっている。

例えば、肘でよろけた所に肘を当てると通常では不可能なダウンを奪えたりもするわけだ。


よろけ中に肘がヒットすると…


ダウンするのだ。

よろけの回復

VF2をプレイしていた人は、わかっていると思うが、よろけには、回復というものが存在する。

先程『よろけ中は動作が一切不能』と説明したが、これは攻撃と防御についてであり、実際は一つだけよろけた側にできることがある。それがよろけの回復なのだ。

ではその方法だが、よろけている最中に「レバーとボタンを連打する」ことによって、回復することができる。実際にはGボタンを押しながら、レバーを回しつつP、K、Eボタンを連打するのがベスト。このよろけ回復をすることによって、通常つながってしまう技を防ぐことができる。


回復しないとくらってしまうPKも、

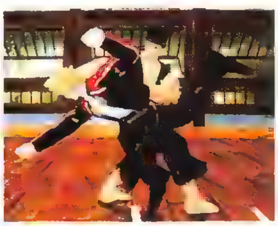

回復すればくらわない。

前作とは違い、よろけの回復が簡単になっているのでこれだけは覚えて、常に回復できるようにしよう。

その他の回復

VF3には『よろけ』以外にも回復できるものがある。アキラの順歩翻胯（⇦⇩P＋G）、鶴子穿林（⇦⇘P＋G）、ラウの柳手掛塔（⇦⇩P＋G）、パイの掣燕掛塔（⇦⇩P＋G）のような崩し技のあとにも回復ができる。

例えば、アキラの順歩翻胯のあとには回復しないと、右端脚→修羅覇王靠華山が確定で入ってしまう。しかも順歩翻胯の回復は、生半可な回復ではなかなか回復できないので気合をいれて回復することが必要になる。また、鶴子穿林のあとの避け方は多少特殊で、レバー回復のあとに、相手の逆方向にレバーを入れてEボタンを押し、移動して避けるのだ。この場合、アキラが鶴子穿林のあと、さらに投げにきたときにはエスケープ中に投げられてしまう。が、これは読み合いになるので万能ではないが、回復しないよりはマシだろう。


この時点で回復を始めれば、


ガードは可能なのだ。

このように、VF3において回復とは必要不可欠なものだ。かならずマスターしておこう。

新システムの投げ返しを知ろう

システム

投げ返し

担当 SHO

新しい投げ返し

VF2での投げ返しは一般に通常投げといわれるP+G投げしか返すことはできなかったが、今回はほとんどの投げ技を返すことができるようになった。

いままでは、コマンド投げで確実にダメージを与えることができたが、VF3では各種いろいろなコマンド投げをそれぞれのコマンド入力をしてかわすことができる。

しかし、全ての投げ技を回避できるわけではなく、側面投げ、背後投げ、キャッチ投げ、ダウン投げだけは投げ返しはできないようになっている。よって、これ以外の投げ技であれば投げ返しは可能というわけ。

キャッチ投げについては、別のところで解説してあるのでそちらを参考にしてほしい。

では実際にどうやったら投げ返しをできるのかを紹介していこう。

投げ返すには…

さて、肝心の投げ返す方法だが『コマンド投げの入力で、最後に入力される方向と同じ方向にレバーを入れて、P+Gボタンを押す』ことによって、投げ返すことが可能になる。

例えば、⇦⇨P+Gのコマンド投げを投げ返したいときには、⇨P+Gで投げ返しとなる。また、コマンド入力が一方向しかないときの⇨P+Gでも、最後に入力されるのは⇨なので、投げ返しは同じコマンドの⇨P+Gでよい。

では、ウルフのジャイアントスイングの場合を考えると、コマンドが⇦↙⇩↘⇨P+Gなので投げ返しのコマンドは⇨P+Gだと思うが、この場合は⇦⇨P+Gと入力しないと投げ返しはできないようになっている。また、リオンの転身双勾手も同様に、コマンドが⇨↘⇩↙⇦P+Gなので、投げ返しのコマンドは⇨⇦P+Gとなるわけだ。



ジャイアントスイングも回避できる。

これ以外の投げ技については、全て最後に入力されるコマンドと同じ所に入力してP+Gを押せばOK。

この他に、下段投げも回避することができる。

例えばウルフのタイガードライバーはコマンドが↘P+K+Gとなっているので、当然投げ返しのコマンドも↘P+K+Gとなる。



下段投げも…



ほら、回避するでしょ。

葵のしゃがみ投げに関しては、投げが手極め倒身（⇩P+K+G）の1つしかないので、下段投げを入れられてしまう状況には必ず投げ回避をしておこう。

投げコンボも返せるのだ！

今回新たに投げコンボというものが導入されたが、もちろん投げ返しも存在する。

代表的なのが、葵の脇絡み（⇦↙⇩↘⇨P+G）と蝶絡み（⇨↘⇩↙⇦P+G）からの投げコンボで、このあとに弓身固め（⇨⇩or⇦⇧P+G）、糸巻き（⇨⇩or⇦⇧P+G）とつながり、弓身固めのあとには、海老折り（⇩⇧P+G）か、擢引き（⇩⇧P+G）につながるようになっている。

この痛い連携を止めるには、3つある、投げ返しのポイントでコマンドを入力しなければならない。まずは最初の脇絡み、蝶絡みのところで、⇦⇨P+Gか、⇨⇦P+Gすることによって返すことができる。まあ実戦では始めの投げを回避するのは難しいので気にすることはないが、問題は次からの連携をどう止めるかになる。

コマンドを見てもらえば分かるが、葵側には2つの選択がある。つまり、弓身固めにするか糸巻きにするかの2択になり、投げ返しをする方も⇩P+Gか⇧P+Gの2択になるのだ。さらに弓身固めの後には、海老折りと擢引きの2択攻撃になる。



葵の投げコンボは強力だが、



これも回避可能なのだ。

このように、投げコンボには、幾つかの選択肢があるようになっているのが多い。

また、ジェフリーのトリプルヘッドバットも途中で派生があるが、投げ返しができるので覚えておいてほしい。



ジェフリーのトリプルヘッドバットも、



回避できるので、覚えておこう。

実戦では…

全ての投げを回避できるわけだが、実戦ではそうもいかない。例えば、立ちP↓投げという連携に反応して投げ回避をすることは極めて難しい。

そこで、始めはガードされると投げられてしまうという技を出したあとに考えていけばいい。そういった技を出して、ガードされてしまったときは、とりあえず相手の投げで一番ダメージがある投げ技の投げ回避をしておけば最悪の事態はさけられるはずだ。

投げ返しについては万能ではないが、無条件に投げをくらうよりはよっぽどマシなので覚えておいてほしい。

起き上がりの謎

対戦においてこれ程重要なことはない！

システム

起き上がりって何？

起き上がり。初めてＶＦ３をプレイする人はこのことにとまどうだろう。他の対戦格闘ゲーム（２Ｄが主）は、相手の技でダウンを奪われても自動的にすぐ立ち上がってくれ、基本的にダウン中は攻撃をくらわずにすむ。しかしＶＦ３はダウンさせられると倒れているところに攻撃をくらってしまうのだ。そこでそういった攻撃（ダウン攻撃と呼ばれる）を避けるために行われる回復という行為や回避する動作が必要となり、それらが起き上がりと呼ばれるものである。

その他に相手と距離をとりたい時やリング際に追い込まれた時の回避法としても役に立つので、このゲームをプレイしていく上において重要な基礎知識のひとつといえる。

ＶＦ３の起き上がりは、倒された時の条件やキャラクターによって数多くのパターンを持つが、入力そのものは全キャラ共通して同じ方法で行うので表を参照してもらいたい。

前作をプレイしていた人はヘッドスプリングの入力方法が違うので注意しよう（Ｅボタン連打）。



Ｅボタンでヘッドスプリング。今回も健在

横転に関して、Ｇボタンだけだと常に奥へ転がるようになっているが、レバーを下方向に入力したままＧボタンで手前に転がることができる。リングアウトの危険性があるステージで役立てよう。



こういう状況は…。



レバー下に入力したままＧ連打でＯＫ。

また各起き上がりには（ヘッドスプリングを除く）そのモーションが発生した後に中段攻撃（Ｋ連打）と下段攻撃（⬇に入力したままＫ連打）を繋ぐことができるので、あわせて役立ててもらいたい。



蹴りだけではない起き上がり攻撃。

倒されたら必ず回復を

各起き上がりに移る前に必ず行われるのが回復という行為。これを素早く行うか行わないかで、その後のダウン攻撃の回避を行う時間が左右される。回復時間は、ダウンを奪われた時の相手の技に比例する。投げ技を例に挙げてみると…ウルフのボディスラムとジャイアントスイング。この２つの技をくらった時、どちらが早く動けるようになるか？答えはダメージ値の少ないボディスラムのほうである。

では具体的な回復方法を説明しよう。操作はレバーとボタン（Ｇ、Ｐ、Ｋ、Ｅ）で行う。それぞれが入力されるたびに一定数値が回復されていくわけだが、簡単に言えばレバーを回しながらボタンを連打でＯＫ。これで回復できるはずだ。素早く行うほど、回復の時間が短縮されるぞ。ただ注意点がひとつ。「ジャイスくらってェダウン投げ超ムカだからァ必死こいてレバガチャしてみたのォそしたらなんかアァオて感じで私のラファール線路にダイビングヘッドっていうか、とにかくチョベリブ。」…となる場合。過剰に回復の操作を行うとこのように思わぬ起き上がりが出てしまう。



スプラッシュの後も…



根性で何とかなる場合が多い。

こうならないためにはある程度経験を積んで相手の技を知ることが重要。慣れてくれば回復するための必要な時間がわかり、思いどおりの起き上がりを出せるはずだ。



リオンの連続イーン（閃転空脚）もこのとおり。



結構ハマる雷陰掌打は冷静に対応しよう。

戦慄！ディレイ寝攻め

ヘッドスプリングを除く各起き上がりには、その後にＫ、又は⬇Ｋを連打することにより中段攻撃、下段攻撃が発生すると説明した。これら起き上がり攻撃はＶＦシリーズにおいて毎回（といっても２つだけど…）進化をとげているが今回も新たな要素が各起き上がり攻撃に加わった。

それはディレイ、つまり攻撃の発生ポイントを若干調節できるようになったことだ。これにより前作まで一定だったタイミングに変化が加わり、見切るのが非常に難しくなったといえる。では実際の方法を説明していこう。

ＶＦ３の起き上がりは、その後に発生する攻撃のコマンド入力を完全に起き上がるまで受け付けてくれる。それを利用するのだ。表２を見てもらえばわかりやすいと思うが、各起き上がりのモーションが見えてからすぐに入力すると攻撃を出しながら立ち上がるという動作になり、ディレイの場合だとその場起きをしてから攻撃を出すという動作になる。かなり微妙な違いだが対戦に集中しているとイヤな間の空き方がわかるだろう。

SYSTEM

●その場起き上がり
何もしない or レバー⇧⇩ 、P
●横転起き上がり
G，⬇Gボタン連打
●前転起き上がり
相手方向にレバー入力
●後転起き上がり
相手反対方向にレバー入力
●ヘッドスプリング
Eボタン連打
●起き上がり中段攻撃
各起き上がり中K連打
●起き上がり下段攻撃
各起き上がり中⬇K連打

いよいよ起き攻めに

起き上がりの基本システムを理解したら次は対戦時に重要なカギとなる起き上がり時の攻防（以下、起き攻め）について説明しよう。VF3において起き攻めという戦法は非常に需要といえ、起き攻めを知っている人と知らない人とでは強さに大きな差が生じる。でも起き攻めを行う場合、相手に密着するため起き上がり攻撃をくらってしまう恐れがある。しかもディレイが加わっているため、その確率は高いだろう。しかしその分といってはなんだが起き上がり攻撃をガードした後は一方的にこちらが有利になるのだ（ハイリスク、ハイリターンといったところかな）。

では、どう有利になるのだろう？

●中段系起き上がりをガードした場合

各起き上がりの後K連打で繰り出される中段攻撃は硬直の長いものが多い。ガードできたら迷わず前ダッシュで近付き投げを決めよう。キャラクターによってはP～ で返すこともできるので慣れない内はこちらを使ってもいいだろう。

●下段系起き上がりをガードした場合

これもガードさえすれば返せる場合が多い。返し技については下段投げ（下段投げを持つキャラ）をきめることが可能だ。それから発生の早い肘打ちをもっているキャラ（カゲ、サラ、ジャッキー、アキラの裡門頂肘など）はよろけを狙うこともできるぞ。ただ注意しなければならないのが



仰向けその場起き上がり攻撃をすかした場合…。

仰向け敵足向その場下段攻撃である。このモーションや攻撃判定が下段でもキャラクターそのものは立ち状態であることが多いので（ディレイの場合など例外はある）すかした後の投げなどは立ち判定の技を使うこと。



下段投げではなく、立ち投げが決まる。

起き上がり攻撃はこのように返し技が存在するのでガンガンプレッシャーをかけて起き攻めをしてもらいたい。ただ返し技のない起き上がり攻撃には要注意。その場仰向け起き上がり攻撃のほとんど（ジャッキー、サラや舜帝などあからさまに違うモーションをとる攻撃は除く）はそれにあてはまるので覚えておこう。またディレイで起き上がり攻撃が出された場合は、その場仰向けも含めて返し技のチャンス。見逃すな！



通常の仰向け起き上がり攻撃をガードしたなら…。

潰される前に潰せ！



二択にもちこむのがいい。



もしディレイだった場合は…。



投げは確実である。

ここまで述べてきた起き攻めは、相手の起き上がり後についてであったが、今度は相手が起き上がってしまうまえに起き攻めを行う方法にふれておこう。

まだ起き上がっている途中なのに連環腿で潰された…。対戦を繰り返していく内にこういった現象を経験した人も多いのでは？

実は起き上がりには、ダウン攻撃くらい判定に加え、ある一定の条件で通常の打撃技のくらい判定も発生してしまうのだ。その条件とはいったい何なのか？では説明していこう。

●前転起き上がり

こちらが起き上がり攻撃を嫌い距離をとろうとした場合に相手が寝攻めとしてよく使ってくる前転起き上がり。この起き上がりは回転している間、打撃のくらい判定が発生する。ただしその後に攻撃を出そうとして相手が回転途中にコマンド（K、⬇K）を入力していた場合は前転の出始めにしかくらい判定は発生しないので注意。

実際に潰す方法としては、各キャラ発生が早くリーチの長い下段技や、同じ条件でかつ攻撃持続時間の長い中段技（小ジャンプキック系やアキラの連環腿など）が有効である。これらの技を用いて前転を素早く（これ重要）潰していけ！

●ディレイの起き上がり攻撃

前転起き上がりと同様、ディレイの起き上がり攻撃も通常の打撃技で潰すことが可能である。厳密にいうと起き上がり攻撃を潰すのではなく（これ自体は無敵）ディレイ攻撃の際に生じる各起き上がり（ヘッドスプリングを除く

）の無敵時間の途切れを狙うものである。ディレイ攻撃の特徴として相手の起き上がりが完了しようとした時に攻撃がすぐ出ずに微妙な間が空くはず。そこが潰すポイントであり、使っていく技は前転起き上がりの場合と同じ。発生が早い技に越したことはない。

　これらの戦法は起き上がり攻撃をガードした後の起き攻めよりも幾分ハイレベルでバクチ要素も高い（決め打ちの面がある）ため、反応速度に自信がある人や心理戦においてプレッシャーをかけておきたい時以外は使用を控えた方がいいかもしれない。

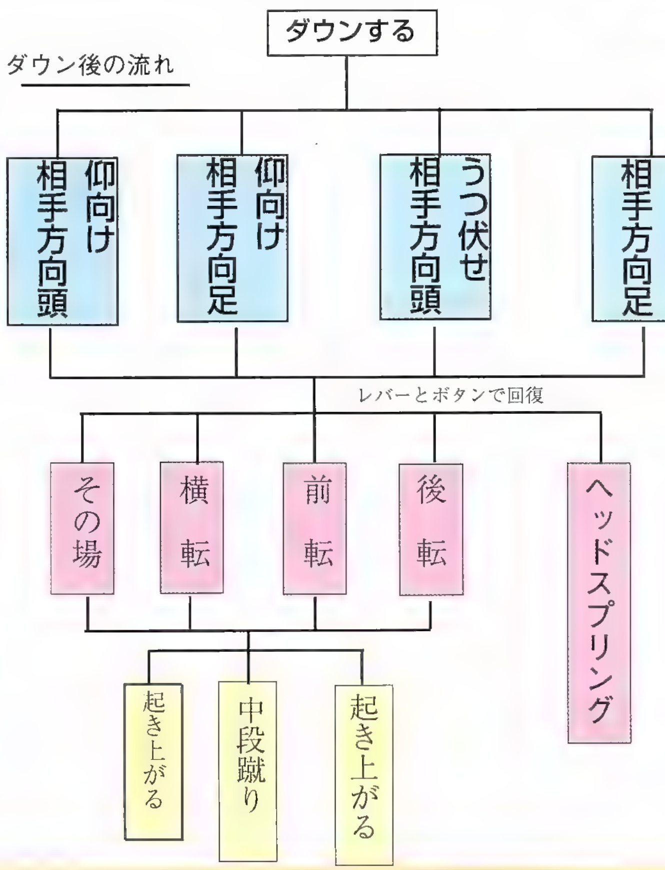

起き上がりの途中に…。


ダウン攻撃をくらうのはしょうがない。


しかしこういう時が！ ど！なってんの？

神の領域。起き上がりエスケープ

　その他に起き攻めの一つとして起き上がり攻撃をエスケープするという戦法がある。タイミングさえあえば、中段はおろか下段さえもかわしてしまう。これをマスターすればはっきりいって起き上がりに関しては神の領域に達したといっても過言ではないだろう。それ程難しくかつハイリスクな方法なので説明はするが使用は各自にまかせる（つまりすすめないってーことっす）。エスケープでする際に気をつけたいことがいくつかある。まず回転系打撃の起き上がり攻撃はエスケープしづらいということ（このあたりはエスケープのページを参考にしてもらいたい）。こうなるとうつ伏せに倒れている相手がその対象となってくる。なぜならうつ伏せからの起き上がり攻撃の多くは直線的に出るものが多いからだ。しかしディレイをかけられると回転系打撃になってしまうものもあるので見切りは非常に難しい。あとアキラの起き上がり攻撃は直線的に出るものが多いので比較的見切るのが容易であること。エスケープに関してはこんなところである。動体視力に自信のあるアナタ、いかがなものでしょう？



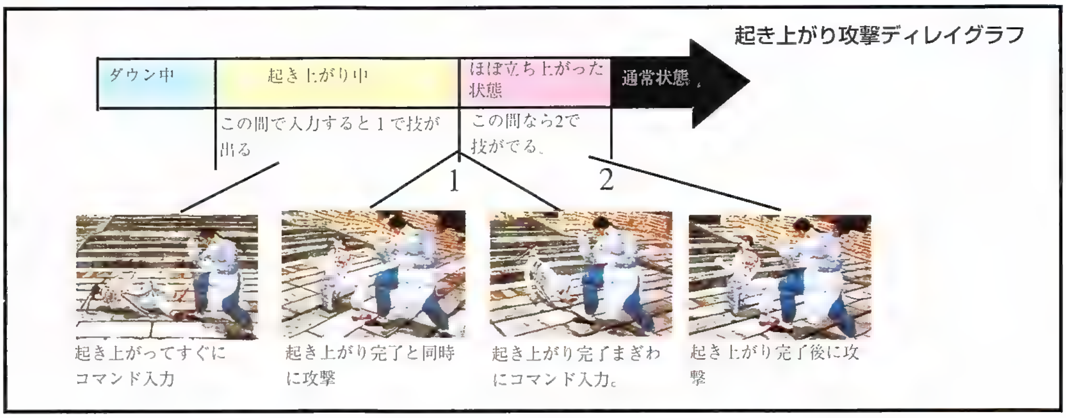

うつ伏せかぁ…いっちょやってみっか。

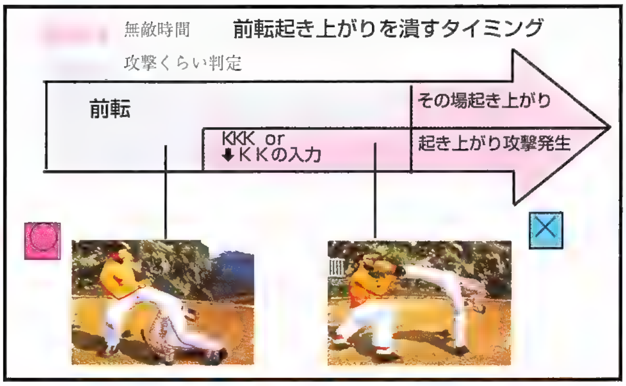

なるべく引きつけて…ハァイッ！


せっかくすかしたんだからこれぐらいはね。

SYSTEM

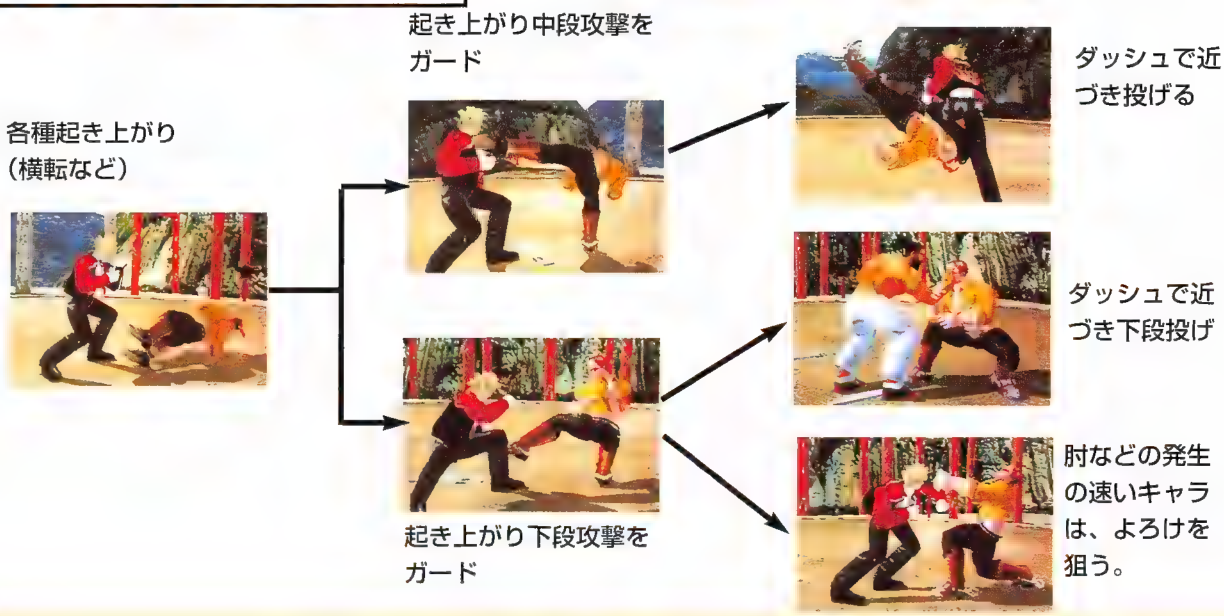
起き上がりの攻防の時間的な流れ







起き上がり攻撃をガードした後の攻防



システム

新システム”エスケープ”を覚えて
VF3らしい闘い方をマスターしよう！

担当：GYU

エスケープ基礎

VF3最大の新要素といえばなんといっても第4のボタン、”エスケープボタン”の追加だろう。ここではガード・パンチ・キックで構成されていたゲームシステムを根底から覆す、このエスケープ（以下E）の存在について、わかりやすく解説していこう。

VF2において純粋に相手との位置の入れ替えが可能なキャラはアキラ（進歩里誇）に限られていたが、VF3ではシステム的な新要素、Eの追加により全キャラが位置の変更を行うことが可能となった。

このEの動作の特徴としては相手を軸にした円運動であることが挙げられる。これは相手との距離によって移動量が変化し、距離が離れていれば相手の側面へ、超接近状態なら背後へと回り込むようになっている。

さてこのEの円運動は、なにも位置の入れ替えのためだけに存在するものではない。円運動によって相手とのラインをずらすことで、攻撃をかわすことができるのだ。

通常なら受けなくてはならない相手の攻撃をかわしつつ、側面または背後に回り込む3次元的な攻防こそが、E本来の存在価値であろう。

攻防をより複雑化するEの存在。わからない、めんどくさいといって闇雲にEボタンを押すだけでは、戦局を有利に展開することはもちろん不可能だ。

次のコーナーではEに対する理解をより深めるために、Eボタンによる基本的な操作を解説していこう。

Eボタンを使用した操作

●E（⬆E）
レバーニュートラルもしくは上方向と同時にEボタンを入力すると、画面の奥側に移動（かわす）する。もちろん相手との距離に応じて移動量が変化する。

●⬇E
レバーを下方向に入れながらEボタンを入力すれば、画面手前方向へ移動（かわす）する。性質的には奥へのEと同じである。ちなみにエスケープ（E）と呼ぶのは前記のかわし動作のこと。

●⇨E、⇦E
レバーを前に入れながらEを押せば、前方へクイックダッシュする。通常ならレバーを前に2回入力してクイックダッシュするが、この場合は最低でも3フレームの入力時間を要する。しかしEを利用すれば1フレームに入力時間を短縮可能。バックダッシュはレバーを後ろに入れてEだ。

●➡E
レバーを前に入れっぱなしにしながらEを押せば、前方に向かって走り出す。この動作の条件としては相手と一定以上、距離が離れていなければならないということが挙げられる。メリットはダッシュと同様に入力時間の短縮だが、後ろに向かって走り出すことはできないので注意。

●E（⬆E）



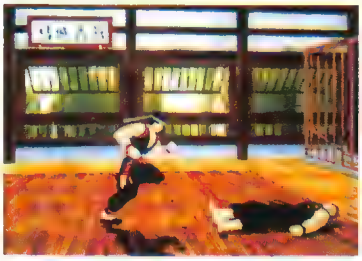
●⇨E、⇦E



●⬇E



●➡E



距離によるEの違い

先ほど「Eは相手との距離で移動量が変化する」と説明した。

まず密着時にEを押すと相手の側面に回り込むように移動する。互いの足位置によって多少の違いはあれど、相手を中心にした回り込む動作である点では同じ。指向的には横方向への移動といえるだろう。

また近距離で背後を取るように回り込むこともあるが、これは相手の踏み出す攻撃をEでかわした場合に起こる現象だろう。相手との距離が相対的に縮まったため、通常なら側面に回り込むところを背後まで移動したと思われる。



突進系の技をかわした場合、背後に回り込むことがある。

さて相手と一定以上距離が離れている場合にEを入力すると、同じE入力でも近距離のものとはまったく異なった動作を行う。多少横方向へ軸をずらしながらも、遠距離から前方へクイックダッシュするように移動するのだ。通常時のように横方向へかわしたつもりが、いきなり敵前に飛び出すということもあるので注意しよう。

エスケープの弱点

相手との位置関係を変えたり、相手の攻撃をかわしたりと幅広い用途を持つE。何かと便利なシステムだが、もちろん弱点もある。かわし動作中は立ちのノーガード状態で、なおかつ打撃技をくらうとカウンターとなるのである。

さてEに対しては投げと回転系の打撃技が有効だ。Eのかわし動作中に立ち投げを入力した場合は問答無用で投げが決まる。また裡門頂肘などの直線的な攻撃に対してはEの効果は絶大だが、ラウ・パイの燕旋蹴といった回転系の攻撃にはめっぽう弱い。



根本的に立ちのノーガード状態のエスケープは…、



投げや…、



回転系の攻撃に弱い。

硬化のキャンセルと特殊移動

SYSTEM

Eによる移動を行ったあと、僅かながら硬化時間が存在する。そのため通常では移動した直後に他の行動に移ることはできないが、この硬化はコマンドを入力することでキャンセルすることが可能だ。

硬化をキャンセルする方法として、まずひとつは技を入力することが挙げられる。

たとえばEを入力した後、打撃技を先行入力してみる。すると通常では移動後に発生する立ち上がりモーションにキャンセルがかかり、最速のタイミングで打撃技が繰り出される。ちなみに投げでも可。また立ち上がりモーション、つまり硬化中に技を入力しても、その時点で硬化がキャンセルされるようになっているぞ。

さてEの硬化はレバー入力でもキャンセルすることができる。VF2で猛威を振るったしゃがみダッシュ入力をEに組み合わせることでモーションをキャンセルし、連続的にかわし移動するといったことも可能だ。

入力は⇦E、⇩、⇦Eを素早く連続して入力するだけ。これでカクカクとキャラが高速で連続移動するぞ。しかし実戦で利用する価値があるとは言い切れない。ワリと疑問符付きのテクニックであることは確かだ



⇦E、⇩、⇦Eの繰り返しで連続移動が可能。

Eの特性を持った固有技

各キャラクターの固有技の中にはEボタンをコマンドの一部として用い、なおかつ"かわしの性質"を持ったものもある。

まず全キャラクターが共有して持っているのは、P＋EやK＋Eといった攻撃。ただしキャラによって動作が異なる。

たとえばアキラのように通常のEよりもさらに低い姿勢で移動した後にPやKを繰り出すというものや、サラのスウェースマッシュのようなP＋Eもある。一応アキラ系のP＋EやK＋Eは打撃技扱いだが、移動中は投げられ判定が存在するので注意すること。これらのEボタンを使用した攻撃は多少のグラフィックや判定、性質の差はあろうとも、通常のEと同じように主に相手の攻撃をかわすためのものといえよう。

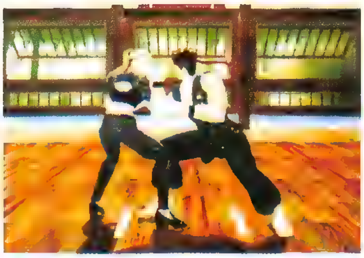


P＋Eなど軸ずらしの性質を持った固有技もある。

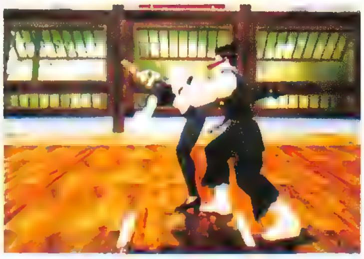
これに対し、相手のかわしを潰すための攻撃も存在する。中段判定の攻撃、⇦K＋E。この技は鷹嵐以外のすべてのキャラが持っている。

この⇦K＋E、体が開いている方向に移動しつつ蹴りを繰り出すというもので、その方向に相手がEで移動すれば迎撃することができる。しかし足位置に攻撃判定が出る方向が左右されるため使いにくく、また相手が正面にいる場合は空振りしてしまうという欠点を持っているので、必ずしもこういった状況で使う必要はないだろう。

ただこの技は投げられ判定が発生しないといった特徴があるので、密着した状態で相手が投げを入力すると思ったのなら、すかさずこの技で対抗してみよう。相手の投げ入力より1フレームでも早く入力すれば、投げを回避しつつ相手に蹴りをヒットさせることができるぞ。



相手が投げを狙っていると思ったら…、



⇦K＋Eで潰すこともできる。

Eの実戦的な使い方

さてEの基本的な性質について一通り説明し終えたところで、実戦的なEによるかわしのコツを伝授しよう。

●かわすポイント

接近戦で相手の攻撃をかわすために重要となるのが、Eを用いる相手との"硬化時間の差"である。

たとえば影が肘うちをジャッキーにノーマルヒットさせて、さらにEを入力したとする。この時、ジャッキーがエルボーを出したなら影は見事エルボーをかわすことができる。だが肘うちをガードされた後に両者が同じ行動を取った場合、状況は一変する。この時、影のEはジャッキーのエルボーに潰されてしまう。

つまりガードされたことによりジャッキーの硬化時間が短縮され、影の次の行動を阻みやすくなったということ。こういった状況でEを用いても、当然かわす成功率は低い。できるだけ自分にとって有利もしくは五分の状態でEを使うようにしよう。

●かわす方向

手前Eと奥E。Eで相手の攻撃をかわす場合は、これらの使い分けが非常に重要だ。

まずラウの地掃腿を思い浮かべて欲しい。この技は背中方向から足を開いている方向へ回転してくる下段回し蹴りである。しかし燕旋蹴のような完全に一回転するものではなくて、正面でモーションが止まる半回転系の技なので、Eの使い分け次第でかわすことが可能だ。

結論からいうと、この地掃腿をEでかわす場合は腹方向へ移動すればいい。相手の足位置を確認して、開いている方向へ移動すれば難なくかわすことが可能。しかし逆方向に移動してしまうとほぼ間違いなくくらってしまう。

ひとまず地掃腿という極端な例を挙げてみたが、相手の技の逆方向に移動する、ということが、根本的なEの概念。当然、半回転系の技以外でもこの概念は当てはまる。

たとえばラウの肘撃。この技の攻撃判定の発生は12フレームで、前に出ている足と同じ側の腕から繰り出されるといった性質を持っている。この肘撃の入力完成を0フレームとして、アキラがEでかわすとするならば、開いている方向へ6フレームめまでにEを入力すればいい。しかし逆側、背中方向に移動するならば、3フレームめまでに入力しなければならないのだ。（ちなみにこの数値はあくまでアキラのもの。キャラによってEの性能が異なるので、あくまで参考という程度で捉えてほしい。）

●かわした後の攻撃

単にEで相手の側面に回り込んだなら横投げを狙ったり、中・下段の打撃で揺さぶるといった攻めが基本となるが、相手の攻撃をかわしたならば、威力の高い中段攻撃を繰り出したい。

ただし仮にアキラで相手の攻撃をかわしたとしよう。かわした技が肘うちのような単発技なら、硬化中の相手に難なく崩撃雲身双虎掌を決めることができる。

しかしPPPKなどのコンビネーション系の技の場合は、崩撃雲身双虎掌が潰されてしまうことが多いので、代わりにカウンター鉄山靠を狙うといった細かい使い分けも必要だ。

ステージ特性について

ステージをより理解することで、戦いを有利に

システム

担当：ぽっぷん・ゆうちゃろー

今回のステージは？

前作では背景等は違っていても、基本的なステージとしては、どこも四角形のリング上での戦いだった。

しかしVF3ではリングの地形が違う上に、地面が複雑に隆起しているステージや、高低差のあるステージ、リングの端が壁になっているステージなどステージ自体が変化にとんでおり、それによって闘いに影響が出てくるのだ。

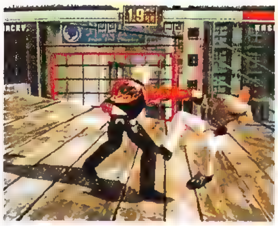
高低差による影響

今回のステージの変化に伴って一番影響が出るのが、この「高低差」であろう。ではどのような影響があるのか説明しよう。

●空中コンボの入り易さ

基本的に空中コンボは、高いところから低いところに向かって入れた方が入り易い。これは、高いところから浮かすことによって相手の帯空時間が長くなるためである。


高い位置から浮かせると…

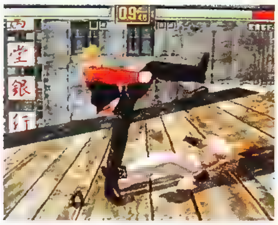

相手の帯空時間が長いので


繋がります。

逆に低いところから浮かした場合は、相手がすぐ地面についてしまいコンボが入りづらいのだ。


逆に低い位置からだと…


あれれすでに地面スレスレ


とっくに地面に落ちてます。

つまり、平面では入らなかった連続技が「高→低のときなら入る」という状況が出てくる。同様に普段入る連続技も「低→高」だと入らないという状況にもなる。このことからも、ある程度は高いところにいる方が有利ということが言えるだろう。

ただし、これらはあくまで基本であって固有技の判定や状況によっては「低→高」でしか入らないというコンボも存在はする。

●地上でのコンビネーションの入り易さ

基本的に高い方が有利と述べたが、絶対的に有利になるわけではない。それは地形や状況によっても変わるが、そのーつとして、「地上でのコンビネーションは、空中コンボとは逆に低→高の方が入りやすい」と言えるからだ。

例えばサラのミラージュキック等を一定の間合いから出すと、「高→低」だと全弾入らないのに「低→高」だと入るという状況がある。


「低→高」なら入るのに…


逆だとスカってます。

これは、相手に技を当てる場合、低い所から高い所へ攻撃したときの方が相手の「のけ反り」が小さく、間合いが離れにくいためである。

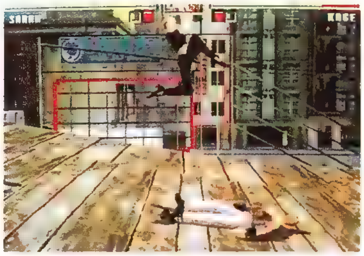
●ダウン攻撃

高低差による影響はダウン攻撃にも関係してくる。

基本的にダウン攻撃は、「高→低の場合ダメージが高くなる。ただし相手にはかわされやすい」逆に「低→高の場合ダメージは低くなる。ただし相手に当たりやすい」という特徴がある。

なぜかと言うと「高→低」の場合、高いところから攻撃するため、位置エネルギーが大きくなりその分ダメージも増加する。しかし、その分帯空時間も増加するわけで、必然的に相手にかわされ易くなるのだ。

「低→高」の場合も同様で、位置エネルギーが小さい分ダメージは減少するが、帯空時間が短いため当たり易いのである。


この場合位置エネルギーが大きいので威力はUP

壁による影響

今回は、さまざまなステージがあるが、その中にリングの一部が壁になっているステージがいくつか存在する。この壁の存在もまた戦いに大きく影響してくるのだ。

では壁ではどんな影響が出てくるのか？早速説明しよう。

●投げ

各キャラにはそれぞれいくつか投げを持っているが、その中の特定の投げに関しては「壁際でその投げを行うと、グラフィックと共に技が変化する」のである。

例えばウルフのボディスラムは、壁際だと一度壁にぶつけてから落とすダメージの高い投げに変化する。


特定の投げは壁際で変化するぞ。

また、VF3ではほとんどのコマンド投げを抜けることができるが、この「壁投げ」は抜けられることがないという点も注目にあたいする。

●空中コンボ

空中コンボを使うにおいて壁の存在は大きい。

まずメリットとして「壁にぶつかるため相手が遠くに行かない」という点。つまり相手との間合いが離れにくいため、これによって必然的に技が繋がりやすくなるのが1つ。

それとアキラの鉄山靠などの「相手との距離によってダメージが変化する技」を使った場合、距離が離れない分、大ダメージを与えることが可能になるのだ。これらは空中コンボに限らず地上でも同じことだ。

SYSTEM



近距離で大ダメージを与えろ！

ちなみに、リオンステージの図書館などにある低い壁は、浮き具合によっては乗り越えてしまってリングアウトになることもある。

また相手を壁にぶつけた場合、ある程度の「はねかえり」があるのだが、これを利用して「はねかえったところに技を入れる」という壁際専用の空中コンボというのも可能になるのだ。



普段入らないコンボも…



はねかえり後、繋がったりする。

ただ若干デメリットもあり、壁に当てた時点で、次に繋ぐ技が「出の遅い技」の場合は、相手がすぐ地面に落ちてしまい、普段なら入るコンボも壁際だと入らないという状況も出てくる。つまり壁に当ててからの空中コンボはなるべくスキの小さい技で繋ぐ必要があるのだ。

また基本的に壁があるところからはリングアウトしないのだが、一部のステージの低い壁などからは特定の投げや打撃で浮かされて落ちてしまう場合があるので注意しよう。

さて、以上のことからも相手を壁際に追い詰めた方がある程度有利になるということが言えるだろう。「壁の存在」も「高低差」と同様に常に戦いの中の状況にあわせて考えていく必要があるのだ。

その他の特徴

ステージによる変化はシステム面だけではない。

細かいことだが、実はステージによって葵の袖の長さがかわるのだ。（アキラst、サラst、リオンstのみ長い）みんな気付いていたかな？

その他にも、そのステージ独自の細かい影響がいろいろとあるので、ステージごとに簡単に紹介していこう。

●アキラステージ
「Gymnasium」

結城家の道場。両サイドに壁があるが、地面は平面なわりと一般的なステージ。

●ジャッキーステージ
「Building」

建設中の高層ビル。リングアウトは命取りだ。ちなみに足場の電球が壊れると、ちゃんと暗くなるぞ。またステージもかなりせまい。

●サラステージ
「Subway」

地下鉄。余談だがスタート直後、電車に当たることも可能だ。振り返り技を持った、ダッシュがある程度速いキャラのみで可能。ジャキー、サラ、リオン、カゲ、葵でできる。

●ラウステージ
「Great Wall」

万里の長城。低い壁はあるが、そこからリングアウトにも…。



低い壁はリングアウト狙いも可能だ。

●パイステージ
「Roof」

屋根の上。平面だが他のステージと比べ、急斜面になり高低差が突出している。この状況を上手く利用するのだ。

ちなみに、スタート時には1P側のキャラがつねに高い位置にいる。

●ウルフステージ
「Desert」

砂漠。操作にも影響があり、砂の抵抗があるため、若干足を取られる感じになる。また



どこまでも続く。リングアウトはないぞ。

リングアウトが無く、フィールドは続いている。一部には高低差も存在する。

でも実はステージ端には透明の行き止まりがある。

●ジェフリーステージ
「Island」

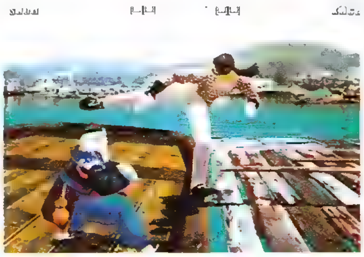
海の浅瀬。ここでも水の影響で足が取られる。リングアウトは水中に没することを意味する。

●カゲステージ
「Castle」

日本風な城郭。なめらかな傾斜と石段での攻防になる。

●舜帝ステージ
「Raft」

筏。フィールドが揺れ動く不安定な足場での戦いとなる。板と船とのはげしい段差のところでは、その高低差のため当たらない技が出てくる。



こんな状況では技もスカる。

●リオンステージ
「Library」

図書館。両サイドに登る階段があり、微妙な高低差をうみだしている。ここの柵も、浮きの高さによっては乗り越えてしまう。

●葵ステージ
「Snow Field」

雪降る竹林の傍ら。両方のキャラがそれぞれ後退して、カメラ位置をロングにすると、雪で曇って良く見えなくなってしまうぞ。ここでも水の抵抗による影響が出る。

●鷹嵐ステージ
「Sumo ring」

土俵。平面だがステージが円状になっている。時たま鳥が飛んでいる。もちろん地面に手をついても大丈夫だ。

●特別ステージ
「Cave」

鍾乳洞。鍾乳洞だけあって地面が複雑に隆起している。

ロケテスト版では舜帝ステージだったが、製品版では特定のキャラステージというのではないため、対戦等などでみることになるだろう。広めだが、リングアウトありのステージである。

●デュラルステージ

ラストに登場する、デュラルステージは、一見各キャラのステージににているが、実は細部が微妙に異なる専用ステージ。全部見たことがあるかな？

投げとは違う、新たな投げを使いこなせ

システム

キャッチ投げ

担当

キャッチ投げとは?

VF3で新たに加わった、「キャッチ投げ」という技のカテゴリー。VFシリーズにおける「投げ」とは全く違う性質を持つ投げであるキャッチ投げ。その違いを見ていくとしよう。

1・リーチが長い。

キャッチ投げは手を伸ばしたり、走ったり、ジャンプで飛びついたり、といったものが多い。その見た目通り、投げ間合い、正確には「投げのリーチ」が長く、離れた相手を投げることができる。

2・発生が遅い。

コマンド入力から1フレームで成立する通常の「投げ」に対し、キャッチ投げは成立するまでに数フレーム、ものによっては20フレーム以上の時間を要する。このため、技ガード後の返し技などには向かない。



この時点で投げは成立している。発生が遅いとはいえ、さすがに見てからの反応はまず無理だ。

3・投げ抜け不可。

今回、正面からの投げは立ち、しゃがみを問わずすべてコマンドによって投げ抜けが可能になった。しかし、このキャッチ投げはいっさい投げ抜け不可。しかし、前述のようにキャッチ投げは投げ成立までに時間がかかるので、キャッチ投げを読んだら別の手段を講ずるべきだろう。

4・技の出かかりを投げる／投げられる。

打撃技の出かかりを投げる



キャッチ投げは技の出かかりを投げられる。鉄山投げみたいな感じ。



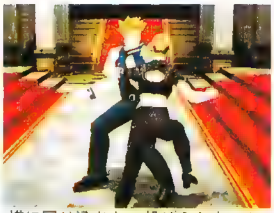
くるのがわかっていれば、「投げ」が最も確実な止め方だ。

ことができない「投げ」に対し、キャッチ投げはこの瞬間を投げることが可能。もちろん攻撃判定が発生した後ではつぶされてしまうが、この場合も「攻撃判定の外側から」なら投げてしまえる。

その一方で、キャッチ投げの出かかりは、「打撃技」扱いにはなっていないため、通常の投げで止められてしまう（一部例外あり）。

5・しゃがみ状態は投げられない

鷹嵐の下段猫だましをのぞき、すべてのキャッチ投げは、しゃがみ状態の相手を投げることはできない。また、アキラの大浙江、ウルフのフランケンシュタイナーを除き、背中を向けている相手を相手を投げることはできない。もちろん横を向いている相手を投げられるキャッチ投げは存在しない。



横に回り込むと、投げられないことのあるRフェイスクラッシュ。

コマンドの関係上、ほとんどのキャッチ投げは相手の横、または背後の投げ間合い内で入力した場合、横投げ、背後投げに化けてくれるが、間合い外、または入力後に位置関係が変化した場合はキャッチ投げの空振りに終わるので注意しよう。

キャッチ投げ対策

一口にキャッチ投げとはいっても技ごとに意外と性質が異なる部分が多いが、基本的にはキャッチ投げに対しては「しゃがみP」がベスト。立ち技ではそのまま投げられてしまうおそれがある。また、「投げ」というのも一部のキャッチ投げを除けば効果的である。ただし、いくらキャッチ投げが遅いといっても、見てから反応するのはまず無理、ある程度の先読みは必要だ。

特殊なものについて簡単に説明しておこう。

●アキラ

・大浙江：背後キャッチ投げであるこの技。当然ながら背後攻撃の出かかりを投げることができるが、上段はもちろん、下段の背後攻撃も投げられてしまうので注意しよう。

これに対する対策はただ一つ、しゃがむことだ。できればダッシュしゃがみがベスト。

もちろん、中段との2択を仕掛けてくる筈。その場合は「避け」が正解だ。



立ち、しゃがみを問わず、背後攻撃を投げられる大浙江。

●カゲ

・闇霞：カゲが背を向けた状態から仕掛けてくるキャッチ投げ。背龍爪と似たモーションを利用して2択を仕掛けてくるこの技。後半部が空中判定になっており投げることができないので注意。

●ウルフ

・フランケンシュタイナー

なんといっても入力から1フレームで空中判定になっているのが強い。投げと見せかけてのシュタイナーに注意。

また、背を向けている相手を投げることができる。

●鷹嵐

・猫だまし（上段）：ラウンド開始後1秒間のみ、上段キャッチ投げで、相手をよろけさせる。この後の2択に注意。

1秒以降はただの上段判定の打撃技になる。

・猫だまし（下段）：上段と同様、開始後1秒間のみ下段のキャッチ投げで、それ以降は中段の打撃技になる。つまり、開始後1秒間は立っていればなにも起こらない。



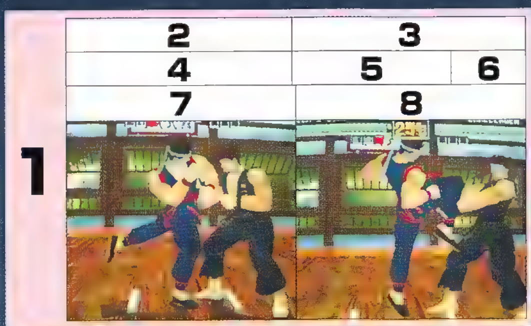
空中判定のシュタイナー。投げに合わせられたときのショックときたら。

	技	成立する条件		技	成立する条件
アキラ	大浙江	敵後ろ向き立ち	ウルフ	アームホイップ	敵立ち
カゲ	浮身乱弾撃	敵立ち		フランシュタイナー	敵後ろ向き立ち
	闇霞	敵後、敵立ち	鷹嵐	もろ差し	敵立ち
サラ	ローリングフェイス	敵立ち		猫だまし	敵立ち開始後1秒
影	浮身乱弾撃	敵立ち		猫だまし	敵しゃがみ開始後1秒

Technical Introduction

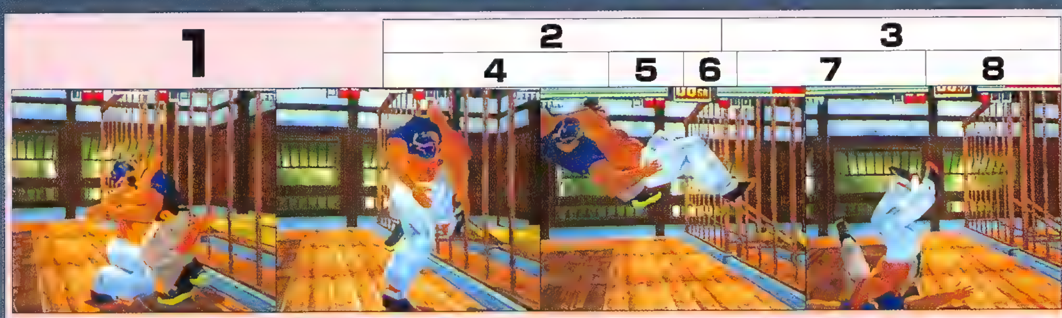
固有技紹介

技表の見方



1＝技の名称
2＝コマンド　矢印⇨はレバーを短く入れることをあらわし、➡は長く入れることをあらわします。
3＝ダメージ　攻撃が成功したときに、相手に与えるダメージ量をあらわします。様々な条件によってダメージ量は変化します。ウルフのジャイアントスイングを100とした数値です。
4＝攻撃属性　「上段」「中段」「下段」はそのまま当たり判定をあらわします。「ダウン」は相手がダウンしているときをあらわします。
5＝発生・持続　ハイフンで区切られた前の数値が、コマンド入力が終わったあと何フレーム後に攻撃モーションに移ったかをあらわす攻撃力発生時間、後ろが発生してから何フレーム持続するかをあらわした攻撃力持続時間です。
6＝硬化　攻撃力が発生し終わったあと何フレーム、何もできない状態でいるかをあらわした硬化時間です。
7＝返し　どの属性の返し技で返されるかをあらわします。技によっては返し技がないものもあります。
8＝効果　ガードハーフやガード返しなど、技の性質などを表した備考欄です。

1フレームとは1/60秒のことです。



足位置について

技表内や本文中に「**正位置**」「**逆位置**」「**ハの字**」などの単語が出てきますが、これはすべて足位置についての表記です。「**正位置**」は、お互いの軸足（前に出ている足）がそれぞれ同じ時の状態です。「**逆位置**」はその逆で、例えば1P側が左足を前に出していたら、2P側は右足を前に出しているときの状態をあらわします。「**ハの字**」は「**逆位置**」と同じ意味で、「**逆位置**」のときのお互いの足の状態がカタカナの「ハ」に似ているからこのように呼ばれています。

Akira



結城　晶

Name:Akira Yuki
Country:Japan
Birthday:1968.9.23
Sex:Male
Blood Type:O
Hobby:Kung-Fu
Job:Kung-Fu Teacher
Fighting Style:
Hakkyoku-Ken

●基本技
アキラの基本技の中で主に用いるものは冲捶（P）と崩捶（⬇P）、そして側腿や易前腿（これらについては固有技として後述）の4つ。この中で側腿以外は相手の連携に対する止め技として用いるのが基本だが、こちらの連携の起点としても活躍する。側腿は中間距離での中段攻撃の要として使っていこう。

●小ジャンプ攻撃
アキラの小ジャンプ攻撃はほぼVF2のものと同じ。絶対的に必要なものはないが、あえて使うならば空中Kの跳刺腿がいいだろう。

●大ジャンプ攻撃
大ジャンプもVF2とほぼ同じ。この中では比較的、昇り蹴りの登脚が使える程度。

●背後攻撃
背後攻撃の中で主に使用するのは2つ。中段の背落劈と下段の地旋腿だ。ただしこれらにこだわらずにEボタンでかわすことも重要だ。

●ダウン攻撃
アキラの場合、ジャンプ系のダウン攻撃は撃崩捶のみで、大・小といった区別はない。撃崩捶を無理に使わなくても槍下砲で安定してもいいだろう。

BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ	攻撃属性	発生・持続	硬化	返し	効果
冲捶（ちゅうすい）	Por⬅P	12	上段	9-2	12	上段P	
冲捶［避け］（ちゅうすい）	P+E	12	上段	9-2	12	上段P	
崩捶（ほうすい）	⬇P	9	下段	10-1	14	下段P	
昇腿（しょうたい）	K	25	上段	14-2	23	上段K	
昇腿［避け］（しょうたい）	K+E	25	上段	14-2	23	上段K	
側腿（そくたい）	⇘K	24	中段	14-2	27	中段K	ガードハーフ
側中腿（そくちゅうたい）	⇘K+E	23	中段	14-1	42	中段K	
易前腿（ようぜんたい）	⬇K	10	下段	14-1	22	下段K	
大ジャンプ攻撃							
落撃双捶（らくげきそうすい）	空中で⇨P	30	中段	21-6	43	——	
飛弾腿（ひだんたい）	空中で⇨K	40	中段	12-4	54	——	
落歩腿（らくほたい）	空中でK	30	中段	10-2	28	——	
登脚（とうきゃく）	上昇中にK	30	中段	6-4	61	——	
斧刃腿（ふじんたい）	着地ぎわでK	30	中段	11-5	11	——	
風門倒壊（ふうもんとうかい）	空中で⇦K	40	中段	12-4	44	——	
小ジャンプ攻撃							
落歩捶（らくほすい）	空中でP	30	中段	26-3	22	——	
落歩斜捶（らくほしゃすい）	上昇中でP	30	中段	35-2	30	——	
跳刺腿（ちょうしたい）	上昇中、空中でK	30	中段	10-4	23	——	
跳刺腿（ちょうしたい）	着地ぎわにK	20	中段	10-2	25	——	
ダウン攻撃							
槍下砲（そうかほう）	⇗P	12	ダウン	17-2	47	——	
撃崩捶（げきほうすい）	⇧P	20	ダウン	42-3	24	——	
後ろ攻撃							
背腿（はいたい）	敵背後K	25	上段	14-3	26	上段K	
破膝腿（はしつたい）	敵背後⇩K	10	下段	17-2	20	下段K	
拳背捶（けんはいすい）	敵背後P	12	上段	15-1	21	上段P	
背落劈（はいらくへき）	敵背後⇩P	14	中段	15-4	20	上段P	
拳背捶（けんはいすい）	敵背後⬇P	12	上段	15-1	21	上段P	
地旋腿（ちせんたい）	敵背後⬇K	30	下段	15-3	33	下段K	

八門開打（はちもんかいだ）

PP	12+12	
上・中	9-2.10-1	21
上段P	———	



コンビネーション系の攻撃に乏しいアキラの数少ない連携技。いわゆるワンツーで攻撃判定は上～中段だ。ＶＦ２では２発めのＰが中段判定であるにも関わらず、しゃがんだ相手にヒットさせにくかったが、ＶＦ３においてはその問題も改善されている。

環捶腿（かんすいたい）

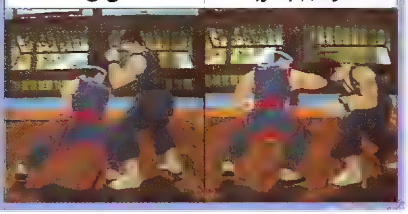
PK	12+20	
上・上	90-2.12-2	25
上段K	———	



これもＰから派生するコンビネーション系連続技。ズバリＰＫという奴だ。さてこの環睡腿の主に相手の攻撃をガードした後の返し技として用いるが、Ｇキャンセルを利用することでアキラのリードブローとして用いることもできる。いわゆるＰＫＧからの２択だ。

上歩頂肘（じょうほちょうちゅう）

⇨P	19	
中段	11-1	28
ひじ	ガードハーフ	



その場で肘うちを打ち出す中段の打撃技がこの上歩頂肘。ＶＦ２ではしゃがんだ相手にヒットさせにくいといった欠点があったこの技、ＶＦ３ではグラフィックが変更されたとともに、その欠点も改善された。しかし硬化時間は裡門頂肘よりも長いため実用性に欠ける。

裡門頂肘（りもんちょうちゅう）

⇨⇨P	20-40	
中段	10-2	24
ひじ	ガードハーフ	



前進しつつ肘を相手の懐に向かって打ち出すアキラの基本的な中段攻撃。ヒットの状況によってよろけやダウンを奪えるといった性質はＶＦ２と同じだ。さてＶＦ３では躍歩頂肘や上歩頂肘よりも、裡門頂肘の硬化時間のほうが短い。アキラの攻撃の要として多用しよう。

躍歩頂肘（やくほちょうちゅう）

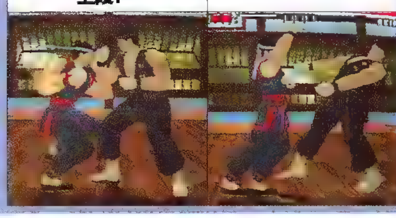
⇨⇨⇨P	20-40	
中段	10-2	24 (35)
ひじ	ガードハーフ	



ＶＦ２でのメインウェポンだった躍歩頂肘。裡門頂肘のロングレンジ版で、足位置を組み替えると言った特徴もある。この躍歩頂肘、ＶＦ３では硬化が長くなったため、ガードされてしまうと反撃を受けるようになってしまった。確実にヒットさせるように心がけよう。

揚砲（ようほう）

⇩⇘P	36	
中段	17-3	29
上段P	———	



いわゆるアキラ版アッパー。中段打撃のこの技、ＶＦ２ではヒットしても相手を浮かせることができなかったため、追い打ち技として用いられることが多かったが、ＶＦ３では浮かせ技のひとつとして使うことができるようになった。発生時間も格段に早くなっている。

猛虎硬爬山（もうここうはざん）

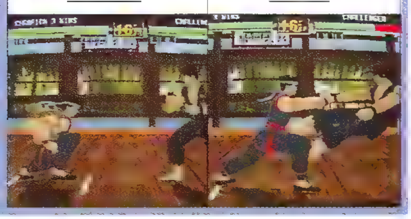
⬇⇨P	20-65	
中段	11-2	26 (28)
上段P	ガード外し	



ＶＦからの継承技、猛虎硬爬山。白虎双掌打と同様、低い姿勢から掌打を繰り出す特殊中段攻撃である。また密着＋カウンター時の爆発的な破壊力も健在で、硬化も若干短くなった。ただしＶＦ２猛虎硬爬山の特長であった“尻もち”はなくなっている。

白虎双掌打（びゃっこそうしょうだ）

⬇⇦⇨P	30-70	
中段	11-6	33
———	———	



低い姿勢から踏み込みつつ、両手による掌打で相手の胸元を打つ。この技の攻撃属性はダウン技で、なおかつ中段攻撃と優れたモノだが、硬化時間が長いため使いどころが難しい。ちなみに崩し技からならば、⬇タメなしの先行入力で出すことができる。

鉄山靠（てつざんこう）

⇦⇨⇨P+K			20-80	
中段	11-1	45	———	ガード外し



靠（肩から背中の部分）による体当たりを繰り出すアキラの代名詞的固有技。距離によって威力が変化する打撃技で、密着時＋カウンターヒットで爆発的な破壊力を発揮する。また攻撃判定は特殊中段に属するため、一応ＶＦ３でも下段ガード可能だが相手はよろめくようになった。ところで二世代に渡って受け継がれてきた秘技“鉄山靠投げ”はＶＦ３でも健在。今回は投げ間合いの範囲内のみ可能となっている。

上歩衝掌（じょうほしょうしょう）

⇦⇨P			20-65	
上段	12-1	24	上段P	ガード外し 酔い覚まし2



立ち状態から入力することで、踏み込まずにその場で素早い掌打を繰り出す打撃技。ダウン技でモーションも猛虎硬爬山に似ているが、惜しいかなこの技の攻撃判定は上段。しかしアキラの固有技の中で唯一、舜帝の酔いを醒ます効果を持った技である。

馬歩衝靠（まほしょうこう）

⬇⇨P+K			30	
中段	14-1	31	―――	―――



低い姿勢で踏み込みつつ、靠による体当たりを繰り出す新技。攻撃判定は中段。またヒットすれば相手を浮かせる効果があるので、この後さらに空中コンボに発展させることも可能だ。馬歩衝靠～修羅覇王靠華山というコンボは、ＶＦ３アキラを扱ううえで必要不可欠なものであろう。しかしこの馬歩衝靠にも、リーチが極端に短いという欠点がある。ダッシュしゃがみなどでその欠点を補うことが重要だ。

跳山崩捶（ちょうざんほうすい）

⇦⇨P+K			55	
中段	27-2	31	―――	―――



身体を返すように両腕を突きだし、側面から打撃を加えるという独特なモーションを持つＶＦ３アキラの新技。威力・リーチともに優れた技だが、攻撃判定（中段）が発生するまでかなりの時間を要する。使いどころに工夫が必要だ。相手の起きあがり蹴りをスカして用いるなどといった遠距離戦での使用が無難だが、密着時に相手が投げを狙ってくると読んだうえで用いてもいいだろう。

貼山靠（てんざんこう）

⇦⇨P+K+E			32	
中段	17-2	37	―――	―――



相手との軸をずらしてから両腕を広げつつ、靠による打撃を与えるかわし系の中段攻撃。硬化時間が長いためガードされると反撃必死だが、そのリスクが気にならなくなるほど、かわし性能は高い。また攻撃判定が両腕の部分まで広がっているので、対エスケープ用の攻撃として使用することも可能だ。下段攻撃に弱いこの技、開幕やＰＫヒット後など、多少相手と距離を取った状況で用いた方がかわしやすい。

撃歩翻胯（げきほほんこ）

⇩P+G			12	
中段	16-2	17	上段P	ガード外し崩し



この技は基本的な性質は中段判定の打撃技。しかし相手が上段ガードしている場合は、ガード崩しの効果を発揮する。つまり相手の状態によってそれに適した攻撃を繰り出す自動二択技なのである。しかも相手のガードを崩したなら打撃による追い打ちも可能。躍歩頂肘や白虎双掌打、揚砲が安定するが、足位置が並行なら（アンジュレーションも若干関係）右端脚で浮かせて修羅覇王靠華山を決めることもできる。

捜下崩捶（そうかほうすい）

↘P+K		25	
下段	25-2	24	
		下段P	――



低い姿勢で大きく踏み込みつつ、足元に向かって拳を突き出すアキラ版スラント。攻撃判定は下段、カウンターヒットでダウンを奪うことが可能。ＶＦ３アキラの主戦力のひとつで、ＰＫＧなどから相手のガードを上下に振るために用いる。この技がヒットしたならばこちらのほうが相手より早く動けるので、投げと打撃による２択攻撃でさらに攻めよう。カウンターなら白虎双掌打による追い打ちが安定。

側中腿（そくちゅうたい）

↘K+E	23	
中段	14-1	42
中段K	――	



側腿（そくたい）

↘K	24	
中段	14-2	27
中段K	ガードハーフ	



中段蹴りの側腿は以前のものとグラフィックが変更された。見た目は新技の龍槍式と似ているが、こちらはガードされても反撃されることもなく、またカウンターヒットで相手を浮かせるといった利点がある。

ＶＦ２の側腿と同じモーションの側中腿。軸をずらしつつ蹴りを繰り出すかわし系の中段攻撃である。使いどころとしては対エスケープ用攻撃、投げ回避といったところか。

右端脚（うたんきゃく）

⇨⇨K	20(崩し後30)	
中段	13-3	32
上段K	――	



連環腿の１発めの蹴りがこの右端脚。アキラにとって貴重な浮かせ技の一つだが、この技は他の技にはない特殊な性質を持っている。順歩翻胯や撃歩翻胯などの崩し技の直後にヒットさせると、通常ヒット時よりもより高く相手を浮かせることができるのだ。

連環腿（れんかんたい）

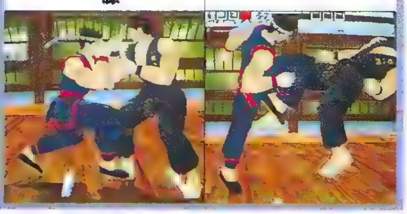
⇨⇨KK	20-30+40	
中・中	13-3.11-3	41
上段K	――	



中段～中段という攻撃判定を持つ跳び２段蹴り。アキラの固有技の中でも比較的派手な連環腿。１段めの右端脚がヒットすれば２段目も連続でヒットするうえ、鷹嵐ですらダウンさせるほどの攻撃力を持つ。もちろん硬化も長いので、使いどころには注意が必要だ。

独歩頂膝（どっぽちょうしつ）

K+G G離す	30	
中段	15-2	30
膝	――	



中段判定の跳び膝蹴り。ヒットさせると相手を宙に浮かせることができる。浮かせ技が充実したアキラにとって独歩頂膝の利用価値は低くなったように思えるが、ＶＦ３ではガードされても反撃されなくなった。２択で攻める際の選択肢のひとつとして使っていこう。

易前腿（えきぜんたい）

⬇K	10	
下段	14-1	22
下段K	――	



基本技のひとつ、⬇Ｋがこの易前腿だが、ＶＦ３では側腿とグラフィックが似ているため、さらにガードされにくくなった。また地味な技ではあるが、カウンターヒットさせた場合はそのまま投げが確定するので、攻撃にうまく組み込んでいこう。

槍下砲（そうかほう）

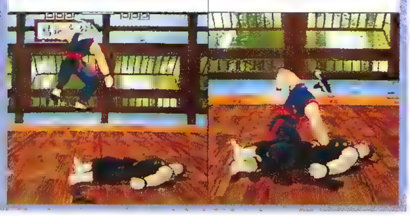
敵ダウン↘P	12	
ダウン攻撃	17-2	47
――	――	



ダウン状態にある相手に対して、その場で上から拳をつきだして追い打ちするダウン攻撃のひとつ。ダウン攻撃としては地味ながらもアキラにとって欠くことのできない技である。相手をダウンさせて空中コンボで追い打ちさせることができないなら、これで安定だ。

撃崩捶（げきほうすい）

敵ダウン⇧P	20	
ダウン攻撃	42-3	24
――	――	



天高く跳び上がり、落下の勢いにまかせて拳を突き出すジャンプ系のダウン攻撃。他のキャラはレバーの入力でジャンプ系ダウン攻撃の大・小を変更することができるが、アキラは１種類のみとなっている。使う機会はさほど多くないが、もちろん槍下砲より威力は高い。

修羅覇王靠華山

龍槍式（りゅうそうしき）

⇙K+G	19	
中段	15-2	32
中段K	――	



馬歩頂肘（まほちょうちゅう）

龍槍式ヒットorガード⇨P	19+20	
中段	20-1	32
ひじ	――	



鉄山靠（てつざんこう）

馬歩頂肘入力後⇦⇨⇨P+K	19+20+20-80	
中段	11-1	45
――	ガード外し	



ＶＦ２におけるアキラの必殺技といえばもちろん崩撃雲身双虎掌のことを指したが、ＶＦ３でさらに新必殺技と呼べるものが追加された。それは修羅覇王靠華山という技で、崩撃雲身双虎掌と同様に３段連続入力型のものである。入力はまず１段めの龍槍式（⇙Ｋ＋Ｇ）を入力した直後に、すかさず⇨Ｐを追加入力して馬歩頂肘に派生させる。そして馬歩頂肘がヒットする前に、さらに鉄山靠コマンドを入力すればＯＫ。これで中段蹴り～肘打ち～鉄山靠という３段攻撃が完成する。ではここでそれぞれの攻撃の性質について細かく解説していこう。まず１段めの龍槍式は中段判定の蹴りだが、側腿のようにカウンターヒットで相手を浮かせることはできない。また単体で用いてもその硬化時間の長さから、カウンターヒット時以外（ノーマルヒット・ガード）は反撃を受けてしまうので注意が必要だ。２段めの馬歩頂肘も中段攻撃で、１段めの龍槍式がヒットすれば連続でつながるようになっているが、これもガードはもちろんのこと通常ヒットですら反撃されてしまう（２段めのみカウンターヒットすれば相手を浮かせることが可能だが、通常ではあり得ないことだ）。ちなみにこの馬歩頂肘は龍槍式が相手に触れないと出すことができないぞ。そして３段めの修羅覇王靠華山（鉄山靠）。残念ながら２段めがノーマルヒットしても３段めはガード可能となっている。また２段めガード後に鉄山靠投げで３段めを投げることも可能だ。つまりこれらのことを考えると、修羅覇王靠華山は地上の相手に対しては崩撃雲身双虎掌ほど有効な技ではないことがわかる。しかしこの技は崩撃雲身双虎掌とは異なり、空中の相手に対しても用いることができるという利点がある。そう、空中コンボ用として使用状況を限定すれば、非常に強力な攻撃力を発揮するのだ。たとえば馬歩衝靠で相手を浮かせた後に修羅覇王靠華山で追い打ちすれば、それだけで相手の体力を２分の１程度も奪うことができる。相手を浮かせたなら、下手に他の技で空中コンボを決めるよりも修羅覇王靠華山を決めたほうが大ダメージを与えることができるぞ。ＶＦ３アキラは相手を浮かせるチャンスが大幅に増えたので、ぜひとも狙っていきたいものだ。

崩撃雲身双虎掌

崩拳（ほうけん）

P+K+G	18	
中段	19-2	30
上段P	――	



鷂子穿林（ようしせんりん）

⇦⇙P+K	18+26	
投げコンボ	17-1	49
――	――	



双掌（そうしょう）

鷂子穿林中⇩⇨or⇦P	18+26+42	
投げコンボ	19-1	34
――	――	



ＶＦ２でのアキラの必殺技、崩撃雲身双虎掌。ＶＦ２では投げ技のひとつだったが、今回は１段めの崩拳が中段判定の打撃技となり、これがヒットした場合のみ２～３段めが連続でつながるようになっている。さてこの崩拳、入力こそ１フレームとＶＦ２のものと同じだが、打撃技であるがゆえ攻撃判定の発生時間や硬化時間が存在する。崩拳の発生は遅く、ガードされると反撃を受けてしまうので注意が必要だ。またＶＦ２では２段めの鷂子穿林で止めて、他の技で追い打ちといった戦法もあったが、ＶＦ３において崩撃雲身双虎掌の２段めからの追い打ちは硬化が長すぎて、不可能となっている。つまり一段目がヒットしたならば３段めまできっちり決めたほうがいいということだ。ちなみにＶＦ２のものとコマンドは同じだが、あまりにもコマンド入力が速いと入力を受け付けてくれないので気をつけること。それさえ守れば以前よりも簡単に出せる。

倒身搜腿（とうしんそうたい）

P+G	10+20+10	
投げ	———	———
———	———	



開胯（かいこ）

⇨P+G	12	
上段	12-1	18
上段P	ガード外し・崩し	



ＶＦ２では投げ技扱いだった開胯だが、ＶＦ３では上段判定の打撃技へと攻撃属性に変更を受けた。しかしこの技の特徴であった上段ガード崩しという性質は健在。つまり相手が立ちガードをしているならば崩し技に、それ以外の状況なら上段判定の打撃技となる。

弓歩頂肘（きゅうぼちょうちゅう）

敵右or左横 P+G			40	
投げ	—	—	———	———



側面から相手を掴み、肘うちを決める弓歩頂肘。グラフィックを見る限りでは打撃技のようだが、その攻撃属性は横投げに分類される。横投げはシステム上、投げ抜けされることがないというメリットがあるが、アキラの横投げは威力が非常に低いという欠点もある。ちなみに相手の側面を向いている状況で、鷂子穿林などのコマンド投げを入力しても、強制的に弓歩頂肘になってしまうぞ。

大纏崩捶（だいてんほうすい）

⇦⇨P+G			20+15+25	
投げ	—	—	———	———



相手の腕を掴みつつ懐に潜り込み、靠で相手を天高くなおかつ遠くに吹き飛ばす投げ技。リングアウトを狙う場合はこの投げの主な使いどころだが、単体での威力自体が高く、撃崩捶による追い打ちで追加ダメージを与えることもできるので、メインの投げ技として用いても何ら問題ない。また通常ではリングアウトの障害となるラウやリオンステージの柵も、大纏崩捶なら相手を落とすことができる。

順歩翻胯（じゅんほほんこ）

⇦⇩P+G			10	
投げ	—	—	———	———



相手の腕を掴み、地面に引き倒す崩し技。ただし開胯や撃歩翻胯とは異なり、その性質は投げ技に属する。もちろんこの順歩翻胯で相手を崩した後は追い打ち可能。確実なのは先行入力の白虎双掌打。だが大ダメージを与えたいのなら、先行入力クイックフォワードからの右端脚で追い打ちを狙おう。相手の回復次第では抜けられてしまうが、決まれば修羅覇王靠華山でさらに追い打ちすることができるぞ。

心意把（しんいは）

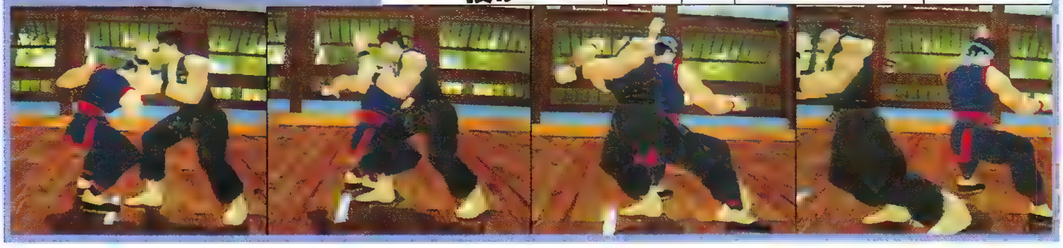
⇙⇨P+G			65	
投げ	—	—	———	———



相手の腕を引き込んで態勢を崩し、懐に強烈な頭突きを決める投げ技。その独特なグラフィックとコマンドからアキラ使いのステイタスとされる技でもある。さてこの心意把は相手にダメージを与えるだけでなく、相手を遠くに吹き飛ばすことができる。大纏崩捶のように壁を越えて相手をリングアウトさせることはできないが、それでもこの特典は大きいだろう。とにかくかっこいい心意把、マスター必須だ。

鶴子穿林（ようしせんりん）

鶴子穿林	←↘P+G			40	
	投げ	—	—	———	———



相手の脇をすり抜けるように背後に回り込み、靠による体当たりを決める投げ技。威力はそれほど高くないが、相手を倒さずに背後を取ることができるので、さらに攻撃のチャンスが持続するという特典がある。他の崩し技とは異なり、確実な追い打ちは皆無だが、躍歩頂肘による攻撃が無難。躍歩頂肘が無事ヒットして相手を浮かせたなら、すかさず修羅覇王靠華山で追い打ちを狙おう。

獅子抱月（ししほうげつ）

獅子抱月	↘P+G			20+30	
	投げ	—	—	———	———



相手の懐に潜り込んだ後、肩で担ぎ上げてそのまま頭から落とすＶＦ３アキラの新しい投げ技。条件によっては強力な壁投げに変化するこの技、通常時でもそこそこの威力があり、槍下砲による追い打ちも確定だが、同じ投げ抜けコマンドの鶴子穿林と比べるとその利用価値は低いといえる。通常の獅子抱月の使いどころは、１フレーム投げが唯一の反撃技となる局面ぐらいだろう。

獅子抱月（壁）（ししほうげつ）

獅子抱月（壁）	壁が背後↘P+G			80	
	壁技	—	—	———	———



相手を肩で担ぎ上げて、そのまま壁に叩きつける投げ技。この技は自キャラの背中が壁にほぼ密着した状態で、なおかつ壁に対して並行といった条件下において獅子抱月を入力すると発生する。通常の獅子抱月に比べて威力自体が大幅に上がるうえに、属性がいわゆる壁投げに分類されるものなので、相手が同じ入力をしても投げ抜けされないといった利点もある。チャンスがあればぜひとも決めたいところだ。

進歩里胯（しんぽりこ）

進歩里胯	↙P+G			0	
	投げ	—	—	———	崩し



相手の腕を引き込みつつ態勢を崩し、そのまま体さばきで相手との位置を入れ替える投げ技。しかし投げ技といっても崩し系のものなので、それ自体の攻撃力は０。ゆえに進歩里誇からダメージを与えるつもりなら、打撃技で追い打ちを決める必要がある。追い打ち技として確定ヒットする技は、先行入力の白虎双掌打のみ。ＶＦ２で猛威を振るった鉄山靠はあまり有効ではない。

大漸江（だいせっこう）

大漸江	敵後ろ向き立ちP+G			55	
	背後キャッチ投げ	—	—	———	———



相手を背後から跳山崩捶のような両腕による打撃で吹き飛ばす技。条件的には背後投げの部類に属するが、本来の属性はキャッチ投げ。ゆえに前進しながら両腕を振り降ろす独特な失敗モーションも存在する。またしゃがみ状態の相手を投げることはできないので注意が必要だ。この技の狙いどころとしては鶴子穿林後などが考えられるが、ごくまれにＥボタンで相手の攻撃を避けた際に決まることもある。

単翼頂（たんよくちょう）

⇦P+K	30	
上段K返し	――	―
――	――	



揚砲（ようほう）

⇦P+K	30	
上段P返し	――	―
――	――	



外門頂肘（がいもんちょうちゅう）

⇦P+K	30	
上段P返し	――	―
――	――	



外門頂肘（がいもんちょうちゅう）

⇙P+K	30	
中段P返し	――	―
――	――	



上歩衝靠（じょうほしょうこう）

⇙P+K	30	
中段K返し	――	―
――	――	



背歩裏肘（はいほりちゅう）

⇙P+K	30	
中段K返し	――	―
――	――	



旋風双撞（せんぷうそうしょう）

⇙P+K	30	
膝返し	――	―
――	――	



衝天靠（しょうてんこう）

⇖P+K	30	
サマー返し	――	―
――	――	



翻身単打（ほんしんたんだ）

⇩P+K	30	
下段P返し	――	―
――	――	



双拍手（そうはくしゅ）

⇩P+K	30	
下段キック返し	――	―
――	――	



アキラの固有技の中には返し技と分類されるものがあり、これは相手の攻撃を受け流しつつ、反撃するという流れを一連の動作とした攻撃である。VF3においてこれらの返し技は入力した直後に技を受けることができなければ、失敗モーションが発生するようになった。

●上段返し

上段返しとは基本的にアキラの胸から上の部分に対する地上からの攻撃を返す技であり、必ずしも上段判定の攻撃に限ったものではない。また両腕を突き出す攻撃などや回転系の攻撃は返すことができない。具体例としては、PやK、崩拳やダッシュハンマーキックなども返すことができる。逆に白虎双掌打やラウの旋風牙などは返すことはできない。

●中段返し

肘系の技やミドルキック系の技は中段返しで返すことが可能。またVF3では旋風双鐘が追加されたので、膝蹴りも返すことが可能となった。

●下段返し

基本的に下段判定の攻撃を返すために用いる。ただし燕旋蹴などの回転系の技は返すことができない。（地掃腿や地走りは可）

●サマー返し

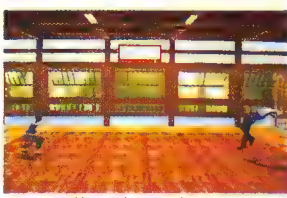
VF3では衝天靠が追加されたため、サマーソルト系の技（ラウ・パイの背転脚や影の水車蹴りなど）も返すことができるようになった。

恐怖！サマーを返す異次元人

外門頂肘に代表されるアキラの返し技。これらは相手の出した打撃技が攻撃判定を持つ前に、その技に応じた入力を完成させることで"受け流しつつ反撃する"ことが可能となる。もちろん相手の技を受けることができる間合いにいることが絶対条件でもある。

しかし返し技の中にはこの"間合い"の概念を無視したものもある。それは衝天靠というVF3アキラの新技。これはいわゆるサマーソルトキック系の技に対応した返し技で、この技のみなぜか無限の間合いを持っているのだ。たとえばアキラとジャッキーを選び、空振りしたサマーソルトに対して衝天靠を入力すると、なんとアキラが瞬時にジャッキーのいる場所まで移動して、サマーソルトを返してしまうのだ。

遥か彼方の相手のところまで一瞬で移動する…。アキラよ、おまえはいったいどこでそんな修行を積んだ！



こんなに離れた場所で出したサマーも…、



一瞬でワープして返すアキラ。どこの星の人でしょう？

Jacky

ジャッキー ブライアント

Name:Jacky Bryant
Country:America
Birthday:1970.8.28
Sex:Male
Blood Type:A
Hobby:Training
Job:Indy Car Racer
Fighting Style:
Jeet Kune Do

●基本技
　ジャッキーの基本技は、発生が平均よりやや劣る。重量級とジャッキー以外ならPKで返せる、という場合も少なくない。特殊なのがローキック。ここからの派生固有技、ダブルローキックがあるため、非常に便利な技といえる。

●小ジャンプ攻撃
　相手の下段をかわしつつ当てる、というのが一応ベストな使い方だが、VF2同様多用する技ではない。相手の起き上がり下段に合わせるなど、工夫して使っていこう。

●大ジャンプ攻撃
　小ジャンプ攻撃よりもさらに使用頻度は低く、ウケを取るぐらいしか使いどころはないだろう。大ジャンプ自体の軌道が変わり、昇り&下りの2回出しは不可。

●背後攻撃
　使えるのはPのターンナックル。これはPと同じでパンチロースピンやコンボエルボーなどに派生できる。ターンロースピンはガードされると肘などで返されるので注意。

●ダウン攻撃
　ジャッキーのダウン攻撃は相変わらず性能がよく、大抵のダウン技の後に入る。遠慮なく使っていこう。



BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ	攻撃属性	発生・持続	硬化	返し	効果
ストレートリード	P	12	上段	9-2	12	上段P	
スゥエーフック	P+E	14	上段	12-2	17	上段P	
スクァトストレート	⬇P	9	下段	10-1	14	下段P	
ヴァーティカルフックキック	K	25	上段	13-2	32	上段K	
ヴァーティカルフックキック［避け］	K+E	25	上段	13-2	32	上段K	
ミドルキック	⇘K	25	中段	14-2	30	中段K	ガードハーフ
ミドルサイドキック	⇘K+E	25	中段	14-2	31	中段K	
ローキック	⬇K	15	下段	14-1	26	下段K	
大ジャンプ攻撃							
ジャンピングフックナックル	敵遠くで⇦P	30	中段	21-6	43	——	
ハイジャンプドロップキック	空中で⇨K	40	中段	12-4	54	——	
ハイジャンプミドルキック	空中でK	30	中段	10-2	28	——	
ハイジャンプキック	上昇中にK	30	中段	5-4	56	——	
ハイジャンプヒールキック	着地ぎわでK	30	中段	11-5	11	——	
ジャンプオーバーキック	空中で⇨K	40	中段	12-4	44	——	
小ジャンプ攻撃							
ステップストレート	空中でP	30	中段	26-2	23	——	
エルボー	上昇中にP	30	中段	34-3	28	——	
ステップフックキック	上昇中、空中でK	30	中段	10-2	22	——	
ステップヒールキック	着地ぎわでK	20	中段	10-2	25	——	
ダウン攻撃							
サッカーボールキック	⇘K	15	ダウン	18-3	49	——	
ジャンピングニースタンプ	⬆P	30	ダウン	33-5	45	——	
ハイジャンプニースタンプ	⇩⬆P	40	ダウン	36-2	45	——	
後ろ攻撃							
ターンナックルサイドキック	敵背後、近くPK	19	上・中	12-2	27	中段K	
ターンナックルスピニングキック	敵背後PK	25-50	上・上	25-3	33	上回K	
ターンナックルロースピンキック	敵背後P⇩K	20-35	上・下	25-3	37	下回K	
ターンキック	敵背後K	36	上段	14-3	43	上段K	
ターンロースピンキック	敵背後⇩K	36	下段	17-3	27	下段K	
ターンナックル	敵背後P	20	上段	9-1	26	上段P	
ターンスラントバックナックル	敵背後⇩P	14	下段	17-1	24	下段P	
ターンロースピンキック	敵背後⬇K	36	下段	17-4	25	下段K	
ターンスラントロースピンキック	敵背後⇩PK	20-35	下・下	29-3	37	下回K	
振り返り攻撃							
サイドフックターン	⇦⇦P	14	上段	12-1	18	上段P	
スピニングキックターン	⇦⇨K	30	上段	15-2	32	上段K	

ジャブストレート

PP	12+12	
上・上	9-2,8-2	19
上段P	―――	



P始動の連携はジャッキーに限らず全キャラが数多く持っており、コンビネーションの原点ともいえるもの。ジャッキーには「PP→○○」という連携が豊富にあるため、PPを基本単位として考えてしまっていい。コンビネーションはすべてここから始まるのだ。

ジャブダブルストレート

PP⇧P	12+12+25	
上・上・上	9-2,8-2,15-1	26
上段P	―――	



ワンツーからストレートに派生する。基本的に連続ではないが、鷹嵐のみつながる。ラストのストレートはダウン技で、カウンターなら浮かすことができる。

特徴的なのは、レバー入れの➡P始動ではこの技を出せないということ。近距離なら確実だ。

フラッシュピストンパンチ

PPP	12+12+14	
上・上・上	9-2,8-2,10-2	20
上段P	―――	



上段パンチを3発繰り出す、P始動の連携の中では数少ない連続技となるコンビネーションだ。コンボエルボーの入力ミスで出てしまいがちな技だがそれなりに利点はある。ダウンは奪えないが、攻めを継続するという意味で、あるいはトドメの一撃にはいい技といえる。

ライジングエルボー

⇨P	19	
中段	11-2	22
肘	ガードハーフ	



エルボースピンキック

⇨PK	19+20	
中・上	11-2,14-2	31
上段K	―――	



エルボーバックナックル

⇨PP	19+15	
中・上	11-2,14-1	28
上段P	―――	



エルボーナックルスピンキック

⇨PPK	19+15+18	
中・上・上	11-2,14-1,18-1	42
上段K	―――	



エルボーナックルロースピンキック

⇨PP⇩K	19+15+14	
中・上・下	11-2,14-1,19-2	28
下段K	―――	



ライジングエルボーは、ジャッキーの数ある中段攻撃において最も基本的なものである。新連携としてエルボースタートのものが幾つか追加されているが、それでも一番重要なのはエルボースピンキックである。今回は小ダウン攻撃が確実に入り、相手の体力を3分の1近く減らすことができるようになった。よろけの回復が素早くできるようになったことと、コンボエルボーがつながらなくなったこと、この2点の影響で、エルボースピンキックは相対的にジャッキーにとって最重要技へと一気に変化したのである。

エルボー→裏拳という新連携は、ガードされる可能性が高いときに使っていこう。下段蹴りはカウンターでもしゃがみ投げで返されてしまうので注意。ただしこれには迅速な反応が必要なので、こちらがP＋Gを連打していれば、相手の反応が少しでも遅れた場合投げ勝つことができる。

ジャブストレート

PP	12+12	
上・上	9-2,8-2	19
上段P	――	



コンボエルボー

PP⇨P	12+12+19	
上・上・中	9-2,8-2,15-2	25
肘	ガードハーフ	



コンボエルボースピンキック

PP⇨PK	12+12+19+20	
上・上・中・上	9-2,8-2,15-2,14-2	31
上段K	――	



ジャッキーの持つPスタートの固有技のうち、最も使える技の１つがこのコンボエルボー、及びコンボエルボースピンキックだろう。

ＶＦ２と異なるのは、特定の状況を除いて連続にならないという点である。つながらないのはＰＰとエルボーの間で、Ｐが返し技になるからといって最後まで入るということにはならない。

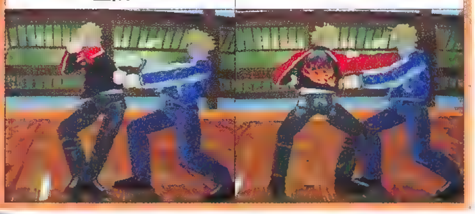
連続になるのは、ジャブストレートを遠めから当てたときだ。わかりやすくいうと、２発目Ｐの攻撃持続時間の後半のコマをヒットさせた場合である。つまりつながるのは、開始のＰ、もしくは➡Ｐのギリギリ先が当たったようなときのみに限られるのだ。

そのためには、➡Ｐならばラウンド開始時くらいの間合いから、Ｐならばそれより少し近い間合いから出す必要があることに注意してほしい。

確実に入る状況を見極めるのは難しいが鷹嵐だけは別。平地ならば間合いに関係なく全段ヒットする。

ダブルスピンナックル

⇦PP	22+25	
上・上	15-1,15-1	30
上段P	――	



スピニングスラントバックナックル

⇦P⇩P	22+15	
上・下	15-1,16-1	25
下段P	――	



スピニングバックナックル

⇦P	22	
上段	15-1	21
上段P	――	



スピニングバックナックル自体の性質はＶＦ２にほぼ準じている。効果も短いしカウンターなら浮く。ただ１つ変わった点がノーマルヒット時に関してだ。ＶＦ２では裏拳がヒットすると相手を少しよろめかすことができたため、これらの連携はロースピンを除いてすべてつながった。ところがＶＦ３ではこのよろけがなくなり、つながるものは１つもなくなってしまった。

しかしこれは大して痛い変更ではない。なぜなら多くの連携の始発点であり、また「止め」も有効な裏拳の目的は、とりあえずガードさせることだからである。

スピニングアームキック

⇦PK	22+25-50	
上・上	15-1,25-3	33(39)
上回K	――	



スピニングロースピンキック

⇦P⇩K	22+20-35	
上・下	15-1,25-3	37(49)
下回K	――	



ジャブストレート

PP	12+12	
上・上	9-2,8-2	19
上段P	――	



ジャブストレートバックナックル

PP⇦P	12+12+22	
上・上・上	9-2,8-2,15-1	29
上段P	――	



ジャッキーのＰＰから派生する連携は実に多彩である。派生先は上、中、下段すべて存在し、その種類は実に10近くにも及ぶ。非常に使えるものもあれば、目的が限定されているものなどいろいろある。しかし中には一体何に使うのか、思わず首を傾げたくなるようなものもある。そんな連携の１つがこのジャブストレートバックナックル系である。

属性は上段、ＰＰと裏拳、そして裏拳とスピンキックともに連続にならない。

裏拳で止めてエルボーなどを繰り出す、エスケープした相手にディレイＫ…卓上の理論レベルでの使い方ならいくらでも思いつくが、正直実戦ではそうそううまくいくものでもない。一応裏拳自体の硬化時間はＶＦ２より遥かに短くなっている。

例によって鷹嵐ならつながるが、それでも裏拳まで。裏拳がカウンターならばＫにつながる（これは全キャラ）。

コンボバックナックルスピン

PP⇦PK	12+12+22+25-50	
上・上・上・上	9-2,8-2,15-1,25-3	33(39)
上回K	――	



ダブルパンチスナップキック

PPK	12+12+30	
上・上・上	9-2,8-2,14-2	29
上段K	――	



いわゆるＰＰＫ。コンボエルボー同様、最初のＰを先端でヒットさせないとつながらない。利点といえば入力が簡単なことと、ガードされることを前提に繰り出せば決め打ちして構わないということぐらい（コンボエルボースピンキックの決め打ちはガードされると…）で、位置づけとしてはリスクは小さいがリターンも少ない、コンボエルボースピンキックの簡易版といったところだろうか。

ジャブストレート

PP	12+12	
上・上	9-2,8-2	19
上段P	――	



ダブルパンチニーキック

PP⇨K	12+12+30	
上・上・中	9-2,8-2,15-2	30
膝	――	



パンチ２発から膝に連携する新技。この技が地上の相手に最後までつながることは決してなく、２発目Ｐがカウンターであっても、あるいは相手が鷹嵐であっても連続にはならない。この技の適した使い方は空中コンボ。カウンターニーキックで浮かせた後にこの技で追い打ちし、小ダウン攻撃でゲージを半分以上持っていける。ただししゃがみカウンターだったりするとつながらないので判断が難しい。

ダブルパンチロースピンキック

PP⇩K	12+12+15	
上・上・下	9-2,8-2,14-1	26
下段K	――	



ダブルパンチロースピンキックという名前がついているが、実際にはパンチ２発から回転しない、いわゆる普通のローキックへ連携する技である。連続にはならないが、下段へのコンビネーションなのでガードはされにくい。カウンターでヒットすればノーマルのローキック同様に投げが連続技になる。ただしやはりコンボエルボーがあるために、カウンターヒットはあまり期待できない。

スマッシュフック

⇘P	10	
上段	12-2	21
上段P	酔い醒まし１	



ダブルフック

⇘PP	10+14	
上・上	12-2,14-2	18
上段P	酔い醒まし１	



トリプルフック

⇘PPP	10+14+14	
上・上・中	12-2,14-2,15-2	25
上段P	酔い醒まし１	



ライトニングストレート

⇘PP⇨P	10+14+25	
上・上・上	12-2,14-2,15-1	26
上段P	酔い醒まし１	



かつてスマッシュフックは上段の単発技であったが、今回ここからの連携技が追加された。ライトニングストレート、ライトニングフックともに、連続にならないのは１～２発目の「スマッシュフック→ダブルフック」の間だけで、他はすべてつながる。この部分もスマッシュフックがカウンターならばつながるので、すべて連続でつなげる機会は意外に多い。

注意してほしいのがライトニングフック。４発出し切ってしまうと、例えヒットしていてもPなどで反撃されてしまう。これらのコンビネーションを出すときは、トリプルフックでやめるかダウンを奪えるライトニングストレートを使うようにしたい。

ライトニングフック

⇘PPPP	10+14+14+14	
上・上・中・中	12-2,14-2,15-2,8-1	34
上段P	酔い醒まし１	



スラントバックナックル

⇗P	22	
下段	15-2	30
下段P	――	



スラントロースピンキック

↙PK	22+20-35	
下・下	15-2,28-4	37(43)
下回K	――	



前作では非常に使えた技だが、今回は性能が落ちてA、カウンターで浮かない。B、出始めは上段技に潰される。C、ガードされるとしゃがみ投げ確定（ミクロ的にはノーマルヒット時も）といった変更点がある。

Cだが、幸い打撃で返すのは難しく、しゃがみ投げを持ったキャラ以外には十分使える技である。

連携のロースピンは今回もあまり出番はなさそうだ。

俺の野望・基礎編

俺ことジャッキーは挑発野郎。略して俺挑と呼んでくれ。バーチャファイター２略してＶＦ２ではミドルスピンキック略して中転蹴とターンキック略すと転蹴、ライトニングキック略電蹴で一大挑発センセーションを巻き起こした俺挑だったが、今回またもや楽しい仲間が増えたんで紹介しとくぜ。



酔っぱらっちまったぁ、と思わせて焦りを誘う無邪気な俺。

一人目がサマソール男爵。「鼻がかゆくて困ってんだよ～だから手加減してね」という暗喩をブルース・リーから受け継いだまではよかったが、ダウン攻撃（それも大）に行けなくなって内心かなり後悔しているのが今の正直な気持ちだ。そのせいで空中コンボで男爵の手を借りることはもうなくなりそうだ。俺挑残念。

もう一人の仲間がスィチステプ将軍。仲間内では略してスス将と呼ばれてる。彼の主な任務は戦闘前の陽動だ。スス将の活躍により我が部隊はゆりかごから墓場まで挑発で埋め尽くすという暴挙に出ることが可能になり、俺挑感激にむせび泣くこと２ヶ月あまり…ここに至り､｢足位置固定理論｣発覚。スス将を戦闘中に使うためには、ダウン攻撃（これは小の場合もあり）を一回我慢しなくてはならず、あこりゃ意味がねえ。結局俺挑残念。

ま、とりあえず俺挑ともどもこの二人をみんなよろしくな。いかなる方法を持ってしてもあなたは私を止めることはできないからよ～く覚えとき。

（俺の野望・実践編へ続かず）

AKIRA JACKY SARAH LAU PAI WOLF JEFFRY KAGE-MARU SHUN LION AOI TAKA-ARASHI

ビートナックル

P+K	20
中段	14-3 34
上段P	酔い醒まし1、ガードハーフ



ビートスピンキック

P+KK	20+20	
中・上	14-3,16-2	36
上段K	――	



ビート&バックナックル

P+KP	20+12	
中・上	14-3,20-1	20
上段P	――	



ビート&ナックルスピン

P+KPK	20+12+30-50	
中・上・上	14-3,20-1,25-3	33(39)
上回K	――	



ビートナックルは単発では使いにくい技で、前作ではニーストライクの不成立時以外はあまりお目にかかる技ではなかった。それが今回多くの新連携技が増えたため、明らかに使用頻度が増えた技である。

もっぱら使うのはビート&バックナックルである。ビートナックルはガードされるとモーション途中で動きが止まり、非常に長い効果時間を残す結果となる。こういう技は他にも幾つかあるが、この技のみ例外的にガードされても裏拳への派生が可能。やり方は少し特殊で、最速でP＋KPと押しても出ない。少し待ち、実際に裏拳の出るタイミングに目押しする必要があるのだ。ただし足位置がハの字で、かつ間合いが密着に近いときはこの方法でも出すことができないので注意。

ビートナックルがヒットしたときは裏拳が空中でつながり、その後サマーなどで追い打ちができる（相手、足位置による）。

ビート&ナックルロースピン

P+KP⇩K	20+12+20-35	
中・上・下	14-3,20-1,25-3	37(43)
下回K	――	



コンボエルボーナックルスピンキック

➡PP⇨PPK			12+12+19+15+18	
上・上・中・上・上	――	42	9-2,8-2,15-2,14-1,18-1	上段K



コンボエルボーナックルロースピンキック

➡PP⇨PP⇩K			12+12+19+15+14	
上・上・中・上・下	――	26	9-2,8-2,15-2,14-1,19-2	下段K



コンボエルボーから裏拳を経由して上下段の蹴りにつながる、変則的な新コンビネーション。

遠距離間合いの➡Pから始動しなくては出ないという少し変わった特徴があるので出すときは間合いに注意。使うなら下段派生の～ロースピンキックのほうだろう。

パンチハイキック

➡PK	12+20	
上・上	9-2,12-2	25
上段K	———	



他キャラでいうところのＰＫ。この技もコンボエルボーナックル系と同じく、遠距離間合いの➡Ｐスタートでなくては出すことができない。当然ながら連続になる。

コンボエルボーが確実につながらなくなった今、この技の利用価値は少し上がったといえる。

パンチスピンキック

足正位置でPK	12+30	
上・上	9-2,18-4	19(33)
上回K	———	



ＶＦ２では、レバーなしＰＫは距離によって技が変化したが、今回は足位置によって技が変わるようになっている。

パンチスピンキックは正位置時で、Ｐがカウンターヒットすればスピンキックまで連続でつながるが、狙って当てるにはバクチ性が絡んでくる。

パンチサイドキック

足逆位置でPK	12+19	
上・中	9-2,12-2	27
中段K	———	



足位置がハの字のときのＰＫがこのパンチサイドキックである。連続になるが、ガードされてしまうと確実に反撃を受けるし、当ててもこちらがそれほど有利になるわけでもない。

リーチはあるので、出すときは足先を当てるように心掛けよう。

パンチロースピンキック

P⇩K	12+40	
上・下	9-2,22-4	35(42)
下回K	———	



ワンパンから回転足払いへの連携。ガードされると反撃必至だが、下段攻撃だし、当たれば小ダウン攻撃もほぼ確定するため、リスクを考えてもある程度使っていって損のない技だ。ただししゃがみ投げを持った相手のお釣りは痛すぎるので、使用頻度を少し減らそう。

ヴァーティカルフックキック（避け）

K+E	25	
上段	13-2	32
上段K	———	



エスケープとＫが一体になった技。ジャッキーが背中を向けた側にエスケープし、かがみ込んでからそのままＫを出す。このときの姿勢はかなり低いが中段には当たる。

このＫをＧキャンすることはできるが、ここから派生させることはできないので注意。

ミドルサイドキック

⇖K+E	25	
中段	14-2	31
中段K	———	



全キャラ共通の技で、エスケープしながら中段蹴りを繰り出す。相手が何もしていないと空振りするが、絶妙のタイミングで相手の技に合わせる（後出しする）とヒットする。ある意味テクニカルだが、残念ながらそれならエルボーなどを出したほうが有効であろう。

回転の大海に身をたゆたえて…

ジャッキーには回転系の技が他キャラとは比較にならないほどたくさんある。スラントしかり、サマーソルトしかり、蹴り技に至っては上中下段すべて揃っている。ジャッキー・ブライアントはいつも真剣に、両手両足をフル稼働し、全身全霊を持って回転することに命を懸けている…。これは誰もが知るところであろう。

こういった回転系の技の比率を示すのが「ローリング指数」である。対象となるのは背後攻撃、振り向き攻撃、ダウン攻撃、ジャンプ攻撃、基本技、及び投げ技を除く全ての固有技で、ここから導き出した回転技の比率を100倍したものがローリング指数となる。

ローリング指数は高ければ高いほどよいとされ、マット運動講師、フラフーパー、ドリルマンなどの職業に優先的に就くことができる。そのため最近では、雨後の竹の子のようにローリング指数を高めるための専門学校が設立されたり、回転を扱った専門誌が発刊されているのは記憶に新しい。若者の間では「ローリング族」なる者たちも現れ始め、今や社会全体が回転を中心に動き始めた感がある。

さてジャッキーだが、対象となる固有技62のうち、回転系はその数実に34。ローリング指数は54・8という驚異的な数字になる。20代男性の平均ローリング指数は7から8といわれているから、ジャッキーは常人の6～7倍は回っているということになる。

ローリング指数54・8とはつまり、ジャッキーの繰り出す技のうち、2つに1つは回転技だということだ。いい換えれば、バーチャファイターという世界における彼の人生の半分は、これすなわち回るということを意味する。ここまで回転することにこだわって生きる者は、バーチャファイターシリーズにはもちろん、地球の長い歴史をざっと見渡しても彼以外にはそうはいないだろう。

思えば地球は自転・公転しており、人の体には血液が循環している。走行する車のタイヤは回転し、時計の針は1秒を刻むごとに文字盤に円を描いていく…。

すべての根幹となる回転運動。ジャッキーは万物の摂理に従属することですべてを凌駕しようというのか、あるいは輪廻天性に向けた前世の贖罪なのか、はたまた本業での車酔い防止のために課した己が使命なのか…彼が回る理由は誰にも分からない。本人ですら気づいてないのかも知れない。

しかし理由はどうあれ彼は未来永劫回り続けることだろう。決してそのことに変わりはないはずだ。



ジャッキーのメインとなる技はその多くが回転系だ。



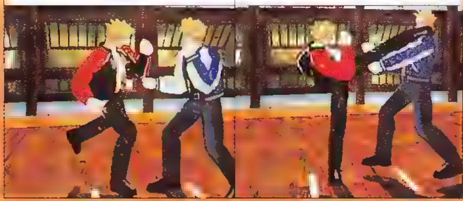
かつてサマーを失敗したときによく見られた後転。



回転を邪魔されたとき、彼は鬼神と化す。

ヴァーティカルフックキック

K	25	
上段	13-2	32
上段K	———	



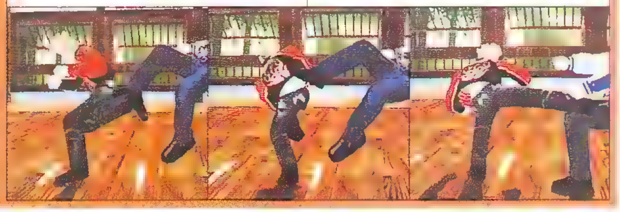
ダブルスピニングキック

KK	25+20	
上・中	13-2,19-2	43
中段K	———	



2ウェイスピンキック

K⇩K	25+15	
上・下	13-2,19-2	26
下段K	———	



これまでKからの派生技はダブルスピニングキックしかなかったが、今回新たにロースピンキックに派生する、2ウェイスピンキックが追加された。

これでKは中、下段に派生するようになったわけで、つまり一応は二択の体裁を取っていることになる。しかし実際には生蹴り（K）を出すこと自体のリスクもあり、リターンもそこまで大きいものではないため、意外に使いにくい技といえる。

キックバックナックル

KP	25+15	
上・上	13-2,20-1	26
上段P	———	



コンボナックルスピンキック

KPK	25+15+30-50	
上・上・上	13-2,20-1,25-3	33(39)
上回K	———	



コンボロースピンキック

KP⇩K	25+15+20-35	
上・上・下	13-2,20-1,25-3	37(49)
下回K	———	



Kから2種に分岐するが、この2つはそれぞれスピニングアームキック、スピニングロースピンキックとまったく同じものである。

軽量級キャラならKがノーマルヒットでも上段スピンキックまでつながるが、ハの字スタートだとつながりにくい傾向がある。ビートナックルのように裏拳止めでサマーなどを当てたいところだが、Kで相手の吹っ飛びに角度がついてしまうため拾えない。

スピニングキック

K+G	30-50	
上段	24-6	25(34)
上回K	———	



上段回し蹴り。ガードされると止まってしまうこともあって、対戦ではあまり使うことのない技だろう。

この技の後、レッグスライサーを出せばバウンドを拾うことができる。だがそれなら右のスピニング・ロースピンキックにしたほうがいいという話も・・。

スピニングキック・ロースピンキック

K+G⇩K+G	30-50+20-40	
上・下	24-6,19-3	41(48)
下回K	———	



スピニングキックから下段回し蹴りに連携。スピニングキックが当たれば自動でこの技もヒットする。これもガードされると途中で止まるが、スピニングキックが空振りした場合のみこの技がガードされる可能性があるということなのであまり考えなくてもよい。

ミドルキック

⇘K	25	
中段	14-2	30
中段K	ガードハーフ	



いわずと知れた中段蹴りである。カウンターなら吹っ飛ぶが、ノーマルヒット時はダウンしない。
ミドルキックが最適、という状況は少ないが、遠めから牽制の意味で繰り出すのは悪くないかも知れない。ただしガードされたときは反撃を覚悟すること。

ダブルミドルキック

⇘KK	25+25	
中・中	14-2,20-2	39
中段K	ガードハーフ	



ミドルキックからもう1発中段判定のスピンキックにつなぐ。この連携の間はディレイをかけたように長く、ガードされると簡単に割り込まれてしまう。そんなわけで1発目でよろけさせたときでも回復されるとつながらない。1発目がカウンターなら拾ってくれる。

トーキック

⇩K	24	
中段	18-2	25
上段K	―――	



トーキックはつま先で蹴り上げる中段攻撃だ。性質はＶＦ２とほぼ同じで、返し技は存在せず、またカウンターならば相手を高く浮かせることができる。ジャッキーの浮かせ技としてはリーチは長いほうだが、発生が遅いため確信を持って出せる状況は少ない。

ダブルローキック

⬇KK	15+19	
下・下	14-1,19-2	28
下段K	―――	



ローキックを２発続けて繰り出す技。しゃがみ投げを持ったキャラにはヒットしてもしゃがみ投げにやられるため多用禁物だが、カウンターローキック→投げが連続技になるのは魅力。この場合投げ技のコマンド入力はかなり先行して行う必要がある。削りには最適。

ニーキック

⇨K	30	
中段	15-2	30
膝	―――	



スラントが浮かなくなったＶＦ３において、最も重要な浮かせ技。
ジャッキーは空中コンボが豊富なキャラではないが、それでも相手の体力を半分以上減らせるコンボも幾つか存在する。打撃中心の攻防がメインとはいえ、やはりここ一番では頼りになる技だ。

ダッシュハンマーキック

⇨⇨K	30	
中段	13-3	31
上段K	―――	



ガードされるとＰ及び投げ技で返されてしまうが、リーチの長さと発生の早さはこの欠点を補ってあまりある。中間距離での主戦力となる技だ。
下方向への判定が強く、空中の相手を意外な低位置で拾ってくれることがあり、浮かせた後の追い打ち技としても重宝する。

サイドフックキック

⇦K	20	
中段	17-2	26
上段K	―――	



返し技こそないものの、前作の足下無敵判定が消え、リーチも短くなったためにめっきり有効度が落ちてしまった。
カウンターならば相手は浮くが、Ｐなど攻撃力の低い技に合わせたときは、カウンター音はするものの、実際に浮いてはくれない。

サマーソルトキック

⇖K	50	
中段	12-4	51
サマー	―――	



ジャッキーの代名詞ともいえる中段攻撃。ヒットしたときに鼻をこする決めポーズが追加された。
ＶＦ３になって大幅に威力が落ちた印象があるが、サマーの威力自体は10しか変わっていない。これはやはり大ダウン攻撃が入らなくなったことに起因しているのだろう。

スピンヒールソード

⇦K+G	30	
中段	20-3	22(34)
上段K	―――	



高く上げた足を思いっきり振り下ろす新技。硬化は短いが発生は遅く、またガードされるとモーションストップするタイプの技なので繰り出すには勇気のいる技だ。
正位置でこの技を当てた後はサマーで拾うことが可能。レッグスライサーならどちらでも可だ。

ミドルスピンキック

⇦⇨K+G	36	
中段	17-3	41
上回K	カウンター時硬直125	



中段回し蹴り。カウンターヒット時のポーズは健在だが、技的には正直これといった使い方はない。一瞬相手に背を向けてから蹴りを出すので、それがうまくフェイントとなって見事にヒット！なんて場合は偶発的でも予定調和として音便にことを済ませよう。

レッグスライサー

⇩K+G	25	
下段	18-1	33
下段K	———	



カウンターヒットでダウンを奪えるのは前作通り。すかさずサッカーボールで追い打ちしよう。

今回変わったのは、ノーマルヒット時に打撃技では反撃を受けなくなった点だ。ただししゃがみ投げはくらってしまうので重量級と新キャラには使用を控えよう。

スイッチステップ

⇩⇩	———	
移動技	1-9	11
———	———	



足を自在に組み替えることができるという一風変わった技。ジャッキーのみ、基本の足位置というものが存在せず、その都度固定されてしまう。そのためこれで変えつつ闘うことになる。

ラウンドコールの間にも出せるので、ハの字に組み替えておくのも手だ。

サイドフックターン

⇦⇦P	14	
上段	12-1	18
上段P	———	



裏拳を出しつつ相手に背後を向ける。意外に硬化が短く、ガードさせれば割り込まれずにターンロースピン、や背後Pからのパンチロースピン、コンボエルボーなどで上下に揺さぶることができる（最速ならば割り込まれるが実戦レベルでは無理だろう）。

スピニングキックターン

⇦⇦K	30	
上段	15-2	32
上段K	———	



Kを出しつつ反転する。スキが大きいのでサイドフックターンに比べると使用頻度はぐっと落ちる。

余談だが、相手に背を向けた状態で⇩Pと入力すると（1P側）、振り向きながらスラントが出せる。このスラントからロースピンに派生させることも可能である。

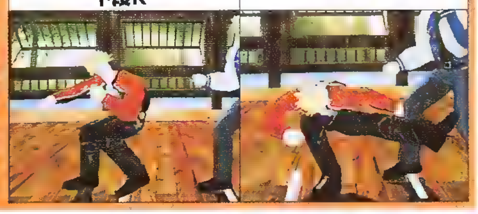
ターンナックルサイドキック

敵背後、近くでPK	20+19	
上・中	9-1,12-2	27
中段K	———	



ターンロースピンキック

敵背後⇩or⬇K	36(36)	
下段	17-3(17-4)	27(25)
下段K	———	



敵背後時にのみ繰り出せる下段回し蹴り。相手に背後を向けた状態は自然には発生しにくいので、サイドフックターンなどであえて振り向いてから狙うことになる。ガードされると大きなスキを作ってしまうのでそうそう何度も使う技ではないが、ときおり奇襲を仕掛けてみるのも面白いかも知れない。

サイドフックターンは意外に硬化が短いので、相手がガードを固めているようなら狙ってみよう。

青い空・長い技

ジャッキーの固有技名はとにかく長い。マジな話ナイル川よりも長い。なぜならナイル川は４文字だからだ。

この理由はジャッキーの持つ多数の連携技の命名法に起因する。コンビネーション技は各技を順につなげた形態を取っている。パンチからの連携なら「パンチ○○」だし、パンチ２発から○○につながるなら「ダブルパンチ○○」になる。しかしあまりに技名が長すぎるのも具合が悪く、ある程度省略しなければならない箇所も出てくる。

しかしこの省略過程において弊害が生ずる。ＶＦ３では、ジャッキーの下段蹴りに新たな動きのもの——転ばない回し蹴り——が加わった。ここでこの技を「ロースピンキック」とすれば、スラント～などのロースピンキックと混同するし、では「ローキック」とすればそれは基本技の⬇Kを指すことになる。結局この辺はある程度感覚的な命名がなされており、その結果理屈からはおかしい技名が多少存在している。

例えば「パンチロースピンキック」と「ダブルパンチロースピンキック」。一見すると同じ下段回し蹴りに派生するように感じるが、後者は基本技のローキックである。

「コンボエルボーナックルロースピンキック」と「エルボーナックルローキック」の２つはともに同じ技に派生するにも関わらず、連携の終点を示す技の表現が違っている。この点は本来ならば、新しく加わった下段回し蹴りについて新たな技名を用意すべきだったのかもしれない。

こんな揚げ足取り的な観点で改めて技表をじっくり見てみると、技名のネーミングがいかに大変なものか、ということと同時にセガ側の苦労が窺えて、失礼ながらなかなか興味深いのである。

おそらくネーミングを担当した方が困ったと思われるのがビートナックルからの連携だ。上段裏拳を「ナックル」とするとビートナックル→裏拳は「ビートナックルナックル」となってしまうし、ビートナックルを「ビート」にしても「ビートナックル」となり、これはビートナックルそのものに他ならない。そのためビートナックル始動の連携はやむなく「ビート＆～」という特殊な形になったと推測される。

最後に継承技、新技を問わず長い技を字数の多い順から挙げてみよう。君はすぐにどの技かわかるかな。

〈19字〉
- ●コンボエルボーナックルロースピンキック

〈17字〉
- ●コンボエルボーナックルスピンキック
- ●スピニングキック・ロースピンキック

〈16字〉
- ●スピニングスラントバックナックル

〈15字〉
- ●サディスティックハンギングニー
- ●ターンナックルスピニングキック
- ●ターンナックルロースピンキック
- ●ターンスラントロースピンキック
- ●ジャブストレートバックナックル

〈14字〉
- ●ターンスラントバックナックル
- ●ビート＆バックナックルスピン
- ●ダブルパンチロースピンキック
- ●エルボーナックルスピンキック

〈13字〉
- ●ダブルパンチスナップキック
- ●コンボエルボースピンキック
- ●コンボバックナックルスピン
- ●コンボナックルスピンキック
- ●ハイジャンプドロップキック
- ●ジャンピングフックナックル
- ●ヴァーティカルフックキック
- ●スピニングロースピンキック
- ●ウォールフェースクラッシュ
- ●ターンナックルサイドキック

ライトニングキック

⇩P+KKKKK			8+8+8+10+30	
中・中・中・上・上	—	103	9-2,15-2,13-2,17-2,20-2	1~5段全て上段K



ＶＦ２で鮮烈な印象を与えてくれた電光の５連キック。性能は基本的に前作を踏襲したものになっている。攻撃判定しかり、１段目がＰより早いのもまたしかり、そして、ダウンを奪える５段目以外は返し技が存在するところまで一緒だ。決め技には最適といえるが‥。

ライトニングストーム

⇙P+KKKKK			8+8+8+10+30	
中・中・中・上・上	—	104	9-2,15-2,13-2,16-1,20-1	1段目膝、2~5段目上段K



ライトニングロー

⇙P+KKKK⇩K			8+8+8+10+30	
中・中・中・上・下	—	104	9-2,15-2,13-2,16-1,20-1	1段目膝、2~4段目上段K、5段目下段K



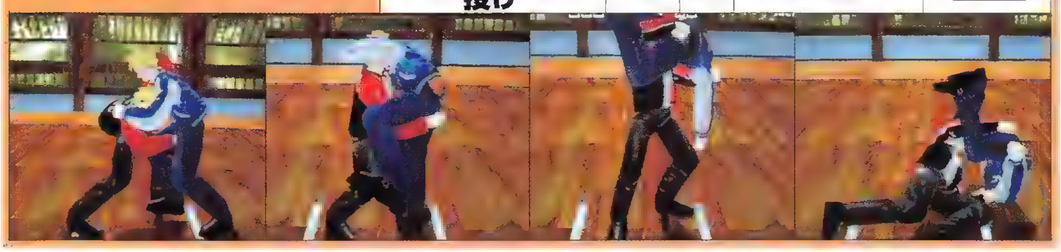
新・ライトニングキックともいうべき技。

ライトニングキックとは大きく異なり、「膝蹴り→蹴り上げ→踵落とし→スピンキック→上段OR下段蹴り」と連携する。連続部分は１～２発目のみで、ラストの一撃はどちらにせよダウンを奪える。

ライトニングストームの判定はライトニングキックと同じく中中中上上。つまり立ちガードですべてガードされてしまうため、使うならローのほうが一応はいい。だが相手がちょっと慣れてくると余裕でガードされてしまうようになるだろう。ゆえに出し切るのは極力控え、１～３発目での「止め」をメインに使おう。

ノーザンライトボム

P+G			50	
投げ	—	—	——	——

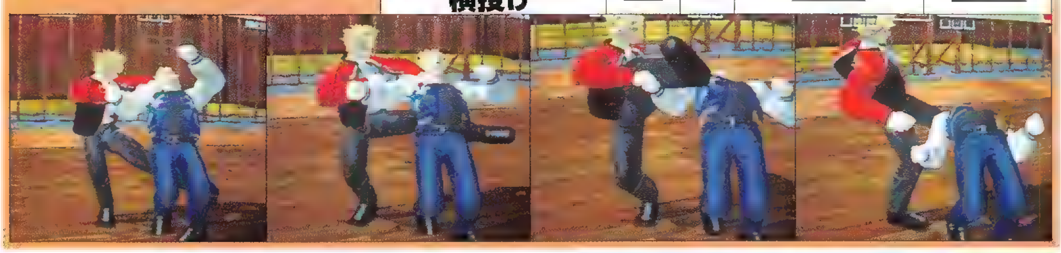


ＶＦ２ではニーストライクよりもダメージの低いノーザンライトボムはあまり使われない投げ技だったが、今回は投げ返しがあるので、あえてこれを使うという行為に意味が出てきた。

１フレームで入力できるという利点を生かし、迅速な反応が要求される技への対応や、しゃがみ投げが本来確定する（だが実際には難しい）下段技をガードされたときに連打しておくのも１つの手だ。

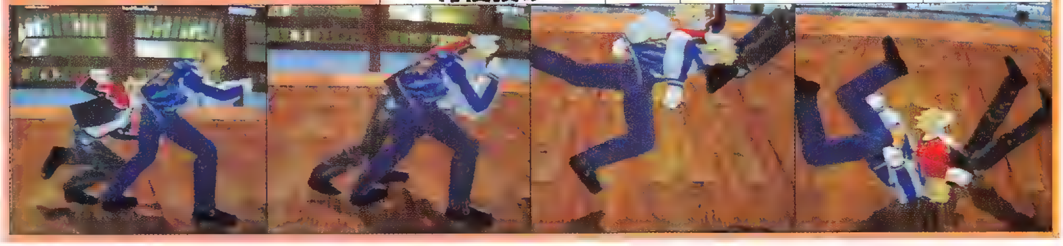
ネックスラッシング

敵右or左 P+G			5+5+15+15	
横投げ	—	—	——	——



横投げのコマンドはレバーはどうあれＰ＋Ｇが押されればよい。横投げを決めるには、多くの場合エスケープから行う必要があるが、例えばある連携を予想してエスケープするときも、必ずしも相手が手を出してきてくれるとは限らない。このためもし横投げにならなかったときのことを考えて、化けてもいいようにコマンドはコマンド投げと併用したほうがよい。追い打ちサッカーボールキックが安定する。

フェースクラッシャー	敵後ろ向き立ち P+G			60	
	背後投げ	―	―	―	―



背後投げはいつの世も狙える状況が極端に限られるもの。それはＶＦ３でも同じで、決める機会はかなり少ないレアな投げ技だ。比較的決めやすいのはカゲ戦。カゲの新技・裏水車等をガードした後は返し技として入るし、振り向き、背後系の技も多彩だからだ。

この技の後は一応サッカーボールキックを試みてみよう。本来回避されるものだが、相手はきっとショックのあまりすぐには動けないだろうから…。

ネックブリーカードロップ	⇨⇨P+G			40	
	投げ	―	―	―	―



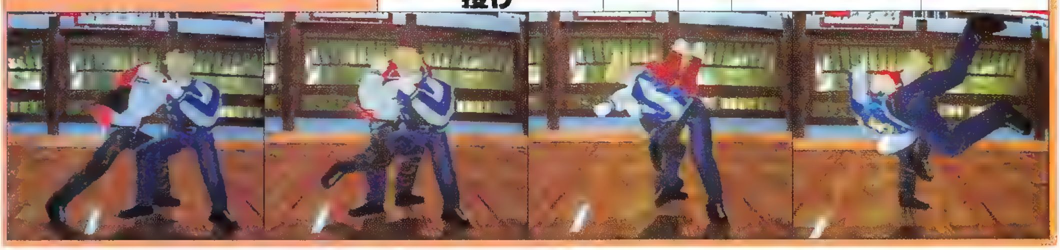
かつては自動二択の友としてその名を馳せたネックブリーカーだが、ＶＦ３では当然それはできない。となるとダメージの低いこの投げ技を使う意味は、基本的にはない。あえて挙げるとすれば、投げ返し防止用の安全策だ。ジャッキーの立ち投げ４種のうち、この技を警戒されて受け身を取られる可能性はかなり低い。ノーザンライトボムでそれは十分なのだが、さらに慎重を期したいときはこれを使おう。

ウォールフェースクラッシュ	壁が前⇨⇨P+G			40	
	壁技	―	―	―	―



ジャッキーの持つ唯一の壁投げがウォールフェースクラッシュである。相手を壁に垂直に追いつめた状態でネックブリーカーが成立すると、この技に変化する。ダメージはネックブリーカードロップと同じで40。相手を顔面から地面に叩きつけるので見た目は痛そうだが、実質的な効果は次以降のニーストライクかサディスティックハンギングニーのほうが高い。珍しい投げ技なので一度くらいは見ておきたい。

ニーストライク	⇨⇦P+G			10+50	
	投げ	―	―	―	―



ＶＦ２ではおなじみの投げ技。純粋に投げ技のみのダメージはこれが一番高く、入力も２フレームで行えるので非常に使いやすい。

ニーストライクを決めた後にはサッカーボールキックが入ることがあるが、相手が正しい方向に横転したときは入らず、起き蹴りをくらうハメになるので控えたほうが無難。

使いやすい投げだけに抜けられやすいので単調にならないようにしたい。

サディスティックハンギングニー	⇘⇘P+G			10+40	
	投げ	―	―	―	―



今回新たに加わった投げ技で、ダメージはノーザンライトボムと同じ。だがこの後のサッカーボールキックが確定、小ダウン攻撃もほぼ安定する。これを考えるとダメージ的には一番相手の体力を減らせる投げ技となる。

欠点としては、スプラッシュコマンドなので（フレーム単位だが）入力が若干遅れることと、投げ抜けされると相手の横投げが確定してしまうこと。ニーストライクと使い分けていこう。

Sarah

サラ ブライアント



Name:Sarah Bryant
Country:America
Birthday:1973.7.4
Sex:Female
Blood Type:AB
Hobby:Sky diving
Job:College Student
Fighting Style:
Jeet Kune Do

●基本技
サラの立ちPは、リーチは短いが出るのは速い。相手の連携攻撃に割り込むときはこの立ちPが役に立つ。が、立ちPばかり使うと下段攻撃をくらうので、しゃがみPを混ぜて使おう。足技では、⇩K＋Eという足の組み変わらないローキックが使える。

●小ジャンプ攻撃
全部で三つあり、いずれも中段技だ。パンチ系のステップストレートは入力をミスすると違う技になってしまうので、注意が必要。

●大ジャンプ攻撃
基本技に大ジャンプをしてから攻撃するということはなく、上昇中に蹴りを出しつつ下降中にまた蹴りを出す。対戦ではほぼバクチで用いる。

●背後攻撃
背後攻撃に中段技はなく、上段か下段のどちらかになる。中でもターンロースピンキックの使用率は高い。が、ガードされると引っかかるので、ターンローストレートも使うようにしよう。

●ダウン攻撃
ダウン攻撃は二種類だが、ニースタンプには小ジャンプと大ダウンと二つある。

BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ	攻撃属性	発生・持続	硬化	返し	効果
ストレートリード	P	10	上段	8-2	12	上段P	
スウェースマッシュ	P＋E	14	上段	21-2	20	上段P	
スクァトストレート	⬇P	9	下段	10-1	14	下段P	
ヴァーティカルフックキック	K	25	上段	12-2	25	上段K	
ヴァーティカルフックキック（避け）	K＋E	25	上段	12-2	25	上段K	
ミドルキック	⬂K	10	中段	12-2	30	中段K	ガードハーフ
サイドミドルキック	⬂K＋E	19	中段	12-2	40	中段K	
ローキック	⬇K	15	下段	14-1	26	下段K	
大ジャンプ攻撃							
ジャンピングフックナックル	上昇中、敵遠くで⇨P	30	中段	21-6	43	——	
ドラゴンキック	空中で⇨K	40	中段	12-4	44	——	
ハイジャンプキック	空中でK	30	中段	10-2	28	——	
ハイジャンプミドルキック	上昇中にK	30	中段	5-4	56	——	
ハイジャンプヒールキック	着地ぎわにK	30	中段	11-5	11	——	
ジャンプオーバーキック	空中で⇦K	40	中段	12-4	44	——	
小ジャンプ攻撃							
ステップストレート	垂直上昇中にP	30	中段	34-3	28	——	
ステップフックキック	空中でP	20	中段	10-2	13	——	
ステップヒールキック	着地ぎわにK	20	中段	10-2	19	——	
ラウンドキック	⇧K＋G	25	中段	20-3	20	——	
ダウン攻撃							
サッカーボールキック	⬂K	15	ダウン	18-3	49	——	
ジャンピングニースタンプ	⇧P	30	ダウン	33-5	45	——	
ハイジャンプニースタンプ	⇩⬆P	40	ダウン	35-2	45	——	
後ろ攻撃							
ドラゴンキック	敵背後⇨K	36	上段	27-3	34	上段K	
ターンキック	敵背後K	36	上段	10-2	33	上段K	
ターンロースピンキック	敵背後⇩K	20	下段	17-4	25	下段K	
ターンライジングキック	敵背後⬂K	25	上段	19-2	36	上段K	
ターンナックル	敵背後P	10	上段	10-1	22	上段P	
ターンローストレート	敵背後⇩P	14	下段	13-1	25	下段P	
ターンロースピンキック	敵背後⬇K	36	下段	17-4	27	下段K	
振り返り攻撃							
バックナックルターン	⇦⇦P	14	上段	10-1	16	上段P	
バックスピンキックターン	⇦⇦K	25	上段	19-2	26	上段K	

スウェースマッシュ

P+E	14	
上段	21-2	20
上段P	———	



体を斜めに傾け、相手の上段パンチを避けつつ攻撃をするという技だ。だが、今回はエスケープというシステムがあるので、有効に使えるという技ではなくなった。それに、この技からコンボ系の技にいけなくなっているのも痛いところである。

スナップサイドチョップ

⇘P	12	
上段	12-2	19
上段P	酔い醒まし 2	



対エスケープ用に使っていく技ではあるが、ただ単に連携に組み込んで使うのも有効な手段だ。

しかし、上段攻撃ゆえにしゃがまれると空振りしてしまい、そのままエスケープされると相手に有利な状況にしてしまうという欠点もある。使いすぎに注意しよう。

ジャブストレート

PP	10+10	
上・上	8-2,9-1	15
上段P	———	



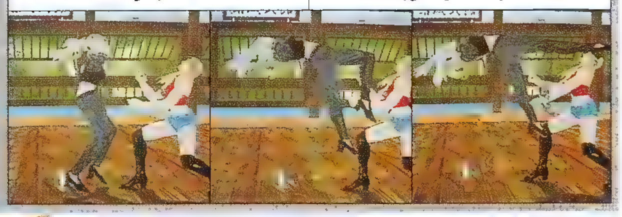
ダブルパンチスナップキック

PPK	10+10+30	
上・上・上	8-2,9-1,14-2	29
上段K	———	



コンボサマーソルトキック

PPP⇖or⇦K	10+10+10+35	
上・上・上・中	8-2,9-1,10-2,10-4	46
サマー	ガードハーフ	



フラッシュピストンパンチ

PPP	10+10+10	
上・上・上	8-2,9-1,10-2	18
上段P	———	



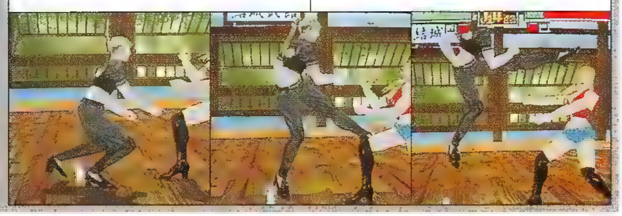
コンボライジングニー

PPPK	10+10+10+35	
上・上・上・中	8-2,9-1,10-2,14-2	45
———	———	



コンボライジングキック

PPP⇧K	10+10+10+30	
上・上・上・中	8-2,9-1,10-2,15-3	53
———	———	



パンチ三発から三種類の蹴りに変化するこの技は、パンチは連続して三発目までヒットするものの、キックまではつながらない。が、空中コンボにおいては、どれも使っていくことができる。入れやすさとしては、やはりコンボサマーソルトがナンバー1だろう。全弾入れやすいという点もある。それと、コマンドの表記はPPP⇖（⇦）K、PPP⇧Kとなっているが、それぞれPP⇦PK、PP⇧PKと入力しても出すことができる。もちろん、レバーは三発目のPと同時入力だ。あとは、そのままKボタンを押せばサマーソルト、ライジングキックが出る。⇧Pと入力した場合は、三発目のPがストレートに変化する。また、前作ではPP⇦Pと入力すれば三発目のPが前進してくれたが、今回はそれが無いので注意しよう。地上で使っていく場合は、あらかじめヒットすることを予測して一気に入力してしまうか、途中で止めて、投げや他の技に変えるようにしよう。

パンチハイキック

PK	10+20	
上・上	8-2,12-2	25
上段K	――	



パンチサイドキック

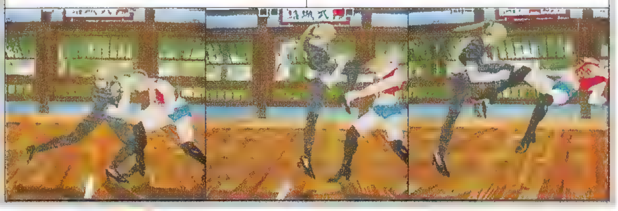
P⇩K	10+19	
上・中	8-2,12-2	27
中段K		



上段から中段へと移る、パンチとキックの連携攻撃。ほんの少しだけディレイをかけてキックを出すことによって、相手の攻撃を封じることができる。逆に長いディレイはエスケイプで避けられるだけなので、有効とは言えない。が、やはり使える技の部類に入る。

ダブルジョイントバット

⇨PK	12+25	
中・中	11-1,14-2	31
膝	――	



肘→膝の連携技だが、連続してヒットさせた場合、サマーソルトは連続技としてつながらない。ディレイをかけてニーキックを出したときに、カウンターヒットした場合においてのみ、浮いた相手に初めて技を決めることができる。それでも、相手の浮き具合いは低めだ。長いディレイは避けられるだけなので、短めにしよう。これは、ヒールソードでも同じ。隙も小さいので、攻めの主軸とも言える技。

ライジングエルボー

⇨P	12	
中段	11-1	23
肘	ガードハーフ	



エルボーサイドチョップ

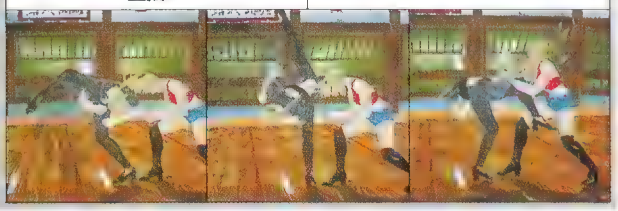
⇨P⬊P	12+12	
中・上	11-1,15-2	20
上段P	酔い醒まし1	



技自体は、スナップサイドチョップと全く同じだ。ただ、エルボーから連携で出せるというところが重要ポイントだ。中段→上段という攻撃なので、エルボーのあとにエスケープされることを、ある程度防ぐことができる。エルボーの時点で避けられるときもあるので、サイドチョップを単体で出すことも必要だ。しかし、しゃがみながらエスケープで避けられるという弱点もあるので、使い過ぎに注意したい。

エルボーヒールソード

⇨P⇦K	12+25	
中・中	11-1,18-3	34
上段K	――	



エルボーからの連携攻撃第三弾。エルボーから、縦回転で上方から下方に踵を振り下す。Dジョイントと違って、ノーマルヒットだと連続ヒットにはならない。カウンターならOKだ。ディレイをかけた場合、かけた時間が短ければ、相手のエスケイプに対してホーミングしてくれる。相手を下に叩きつける技なので、ダウン攻撃はサッカーボールキックでおこなう。硬化時間は割と長めだ。

ヴァーティカルフックキック

K	25	
上段	12-2	25
上段K	――	



ヴァーティカルフックキック(避け)

K＋E	25	
上段	12-2	25
上段K	――	



普通の上段蹴りで、K＋Eで出るキックの名称もこれと同じ。K＋Eで出すとちょい斜めにずれて、上段蹴りを出す形になる。相手が同じ方向に移動してくれればヒットする確率が上がる。が、ただのKでも、相手の移動する方向によっては役に立つ。

ダブルキック

⇦K	10+20	
上段	13-2,8-2	26
上段K	———	



前作にもあった技であるが、技の型がまるで変わった。同じ上段攻撃で、二段技という性質までは変わっていない。ヒットすれば相手からダウンを奪うことができる。サマーソルトの失敗で出ることがしばしばだ。

ダブルスラストキック

KK	25+10	
上・上	12-2,17-3	30
上段K	———	



上段キックの二段技。ダブルキックとの違いは、レバーの入力がないかわりに、Kボタンを一つ多く押すところ。技の型は違うが、質はあまり変わらない。二発目は少しダブルキックに似ている。ちなみに、PKKという技にはならない。

スピンターンキック

⬇⇦K	20	
上段	12-1	27(29)
上段K	———	



ダブルスピンキック

⬇⇦KK	20+20	
上・上	12-1,18-2	21(29)
上段K	———	



二発とも、回転系の上段蹴り。一発目で振り向き、二発目で向き直る。ガードされると相手の体に引っかかってしまうが、二発とも一気に入力してだしてしまえば、一発目は無理矢理振り抜いて二発目を出す。しかし。二発目もガードされると、やはり隙ができてしまう。ゆえに、例えガードされても一発で止め、そこから背後攻撃に移る手段も必要になってくる。

ハイキックストレート

KP	25+8	
上・上	12-2,20-3	13
上段P	———	



要はPKの逆である。が、最初の一発が当たると、相手を浮かすことができるので、そのままPがヒットする。このKPからの空中コンボは一応健在だ。しかし、ハの字の状態だとKは当たってもPは当たらないので、相手との足位置を見ていなければならない。

トルネードキック

⬀K+G	20-50	
上段	28-4	29(41)
上回K	———	



小ジャンプして、体を回転させながら繰り出す上段キック攻撃。この技を使うときは、少し離れた間合いから奇襲攻撃として使う。それ以外では、あまり使う機会がない。

その分、相手にヒットしたときの喜びは大きい。相手が高い位置にいるときに使ってみよう。

ライジングニー

⬇⇨K	35	
中段	14-2	45
———	———	



ライジングニーコンボ

⬇⇨KK	35+22	
中・中	14-2,20-2	30
———	———	



空中で二発出せるようになっただけで、こうも使えるようになったものか…と認識させられた技。一発目をガードされても、二発目のキックで相手の反撃を阻止できる。少しディレイをかけて出すと効果的だ。もちろん、ガードしきられてしまえば反撃を受ける。ディレイ時間を長くした場合は、着地と同時にニーキックが出る。この技が連続ヒットしたとき、空中コンボにいけるのも大きい。

ミドルキック

⬂K	10	
中段	12-2	30
中段K	ガードハーフ	



全キャラにある基本技ではあるが、他キャラと大きく違う点がある。サラは、このミドルキックから固有技へと派生させることができるのだ。

その種類も上、中、下段へと分岐しており、前作と比べて、かなり使える仕上がりになっている。

サイドミドルキック

⬂K+E	19	
中段	12-2	40
中段K	———	



対エスケープ用の中段キック。普通のK+Eと違い、ただ横に少しずれるだけでなく、斜め前方に蹴りを出す。この技を使うときは、完全に相手のエスケープを先読みすること。

ミラージュキック

⇘KKK	10+14+20	
中・上・上	12-2,9-2,16-2	40
上段K	―――	



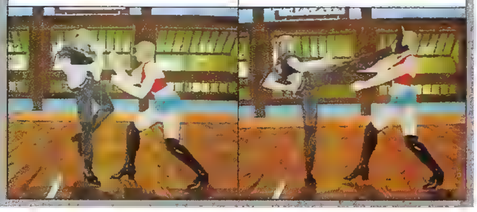
イリュージョンキック

⇘KK	10+14	
中・上	12-2,9-2	28
上段K	―――	



イリュージョンジャックナイフ

⇘KK⇨K	10+14+21	
中・上・中	12-2,9-2,28-3	31
―――	―――	



イリュージョンローキック

⇘KK⇦K	10+14+21	
中・上・下	12-2,9-2,22-2	30
―――	―――	



イリュージョンキックは中段→上段という二段蹴りだが、そこから違う技に変るのが大きい。ミラージュキックは上段攻撃だが、三発連続ヒットしてくれる。が、自分より相手が低い位置にいると当たらないことが多い。ジャックナイフは出るまでが遅いので連続ヒットにはならないが、相手が低い位置にいるときや、イリュージョンローをよくガードする相手には効果的だ。そしてイリュージョンローキック。攻撃判定は、中段→上段→下段という流れになっている。この技の良い点は、ガードされても反撃されにくいところにある。それでも相手より先に動けるというところまではいかないが、打撃技ではＰＫぐらいしか反撃は受けない。投げはしゃがみＰで辛うじて防ぐことができるが、打撃技をおいておかれると負ける。この辺は読み合いだ。いずれにしろ、よく使うのはミラージュキックとイリュージョンローキックだ。

ニーキック

⇨K	30	
中段	15-2	30
膝	―――	



Ｄジョイントで出るニーキックと違うところは、相手にヒットさせたとき、より高く浮かせることができるという点だ。よって空中での連続技も当てやすい。例えディレイをかけて膝の部分だけを当てても、単発で出したニーキックのほうが、相手を高く浮かせる。

ダブルステップニー

⇨K⇘K	30+45	
中・中	15-2,49-3	37
―――	―――	



ニーキックとライジングニーの連携攻撃。

しかし、ニーキックからライジングニーに移るまでに間があるので、この間を相手に攻撃されることがある。それゆえ使用頻度としては低い。どうせなら、ニーキックのみか、ライジングニーコンボを狙った方がいい。

スピンキック

K＋G	20-35	
中段	22-2	27(24)
上回K	―――	



エスケープというシステムが加わったことによって、使用する機会が増した技。サイドチョップだけでは対抗していけないので、必然的に使うことになる。回転系の技なのでガードされると隙ができるが、それでも役に立つ技と言える。

ドラゴンスマッシュキャノン

⇙K	35	
中段	15-3	36
上段K	―――	



相手の上段攻撃をかわしつつ、下から真上にけり上げる中段攻撃。ヒットすれば必ず相手を浮かすことができ、その浮いている相手にコンボライジングニーやコンボサマーを決めることが可能だ。ノーマルヒットでもＯＫである。

サマーソルトキック

⇖K			50	
中段	12-4	43	サマー	ガードハーフ



この技は、主にバクチ、空中コンボ、エスケイプから、そして、相手の前転起き上がりに対してなど、色々と使い道がある。それと、VF3では相手にガードされても間合いが開くので、少しだけ反撃を受けにくくなった。それでも、バクチで使用するのはほどほどにしよう。

スピンエッジキック

⇦K+G	30	
中段	16-5	32
上段K	――	



片足を軸に体を縦に回転させ、踵を上から下へと振り下ろす中段系の技。この踵を振り下ろすスピードは非常に速く、相手の出ばなを挫くことができる。その反面ガードされると相手の体に引っ掛かり、大きな隙が生じる。エスケープ後に使ってみるといい。

サイドフックキック

⇗K+G	22	
中段	17-2	30
上段K	――	



エスケープというシステムがあるため、前回と同じような使い方はあまりしない。カウンターヒットでないと、相手のダウンを奪えないという点でも、技の性質上の大きな変更点だ。普通に相手と向かい合っているときに使うのを少なめにし、エスケープから使おう。

ジャックナイフキック

⇩K	24	
中段	13-3	28
上段K	――	



ジャックナイフサイドキック

⇩KK	24+23	
中・中	13-3,18-2	29
中段K	――	



変更点として、ジャックナイフは単発で当てても、カウンターヒット以外で相手をダウンさせることができなくなったという点が一つ。そして、サイドキックが連続してつながらなくなったのも大きい。ただ鷹嵐のみ連続ヒットになる。ジャックナイフは足の振り上げ速度が速いので、相手を牽制するのに使える。

ジャックナイフサイドキックは、空中コンボとして使っていける技だ。

トーキック

⇩P+K	13	
中段	18-2	27
上段K	――	



トーキックジャックナイフ

⇩P+KK	13+26	
中・中	18-2,17-3	29
上段K	――	



トーキック自体の足を振り上げる速度は遅いが、トーキックがヒットすれば、ジャックナイフまで連続ヒットになる。しかも、この連携攻撃でジャックナイフがヒットすれば相手は浮くので、そこに空中コンボを叩き込むことができる。空中コンボに使う技の代表例として、ジャックナイフサイドキックや、サマーソルトなどが挙げられる。が、足の組み方によって入る入らないがあるので注意しよう。

スピンヒールソード

⇖K+G	30	
中段	20-3	22(34)
上段K	――	



技のタイプはスピンエッジキックと同じだが、振り下ろす足の速度がスピンエッジキックよりも少しだけ遅めで、硬化時間も短い。高低差のあるステージで、サラが相手よりも低い位置でヒットさせると、ダウンした相手にサマーが入る。が、これがなかなか難しい。

フルスピンヒールキック

⇧(⇗)K	25	
中段	23-2	23(36)
――	――	



前転の勢いを利用して、両踵を上から下へと振り降ろす技。ガードされてもムーンサルトで相手の反撃のタイミングをずらせる。ヒット後にサマーソルトやジャックナイフを出しても当たらない

ステップラウンドキック

⇨K+G	25	
中段	28-2	24
中段K	――	



ラウンドキック

⇧K+G	25	
中段	20-3	20
中段K	――	



ラウンドキックはその場で小ジャンプをして回転系の蹴りを出し、ステップラウンドキックは、そのラウンドキックの一歩前進するバージョンだ。ヒットすれば相手は浮くので、サマーなどで追い打ちできるのは今も健在。相手よりも高い位置で使ってみると面白い。

ダッシュニー

⇨⇨K	30	
中段	13-2	35
膝	――	



ニーキックのダッシュ版で、離れた間合いから出しても相手に届く。逆に、近距離戦で使うことはない。それと、相手との間合いが遠くても近くても、エスケープされやすいという欠点もある。あくまでも、お互いに同時入力をしたときね。

レッグスライサー

⇩K+G	25	
下段	18-1	33
下段K	――	



カウンターヒットすれば相手を転ばすことができる。ノーマルヒットで反撃を受けなくなったのは有り難い変更点。ロースピンキックだけでは足りない部分を、レッグスライサーで補う。技の出は速いほうで、相手に見切られにくい。

ローキック

⬇K	15	
下段	14-1	26
下段K	――	



ダブルローキック

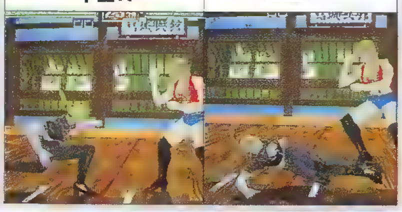
⬇KK	15+19	
下・下	14-1,19-2	28
下段K	――	



ローキック二発の連携攻撃で、二発目はレッグスライサーに似た姿勢をとる。コマンドを長く下に入れないとジャックナイフになるので注意しよう。ある程度ならディレイをかけられる。この技を出しやすくするには、しゃがみPから、または⇙⇙Kと入力してみるといい。それから、普通ローキックを出すと足が組み変わるのだが、⇩K＋Eと入力すると、足の組み変わらないローキックが出る。

ロースピンキック

⇙K+G	20	
下段	24-2	35(40)
下回K	――	



振り向かなくても相手を転ばすことのできる、サラ唯一の下段技。回転系の技なので、相手のエスケイプに対して威力を発揮する。しかしその反面、攻撃が発生するまで少し間があるので、しゃがみPで止められやすい。が、それでも貴重な技である。

ターンロースピンキック

敵背後 ⇩(⬇)K	20(36)	
下段	17-4	25(27)
下段K	――	



ニセシュンプリ発覚？

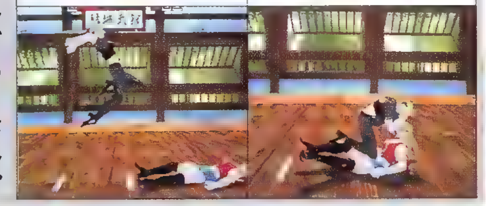
まず、シュンプリというものについて語らねばならないだろう。ＶＦ２のときにスピンターンキックという技にＧボタンを加えることで、技を出さずに、すぐ振り向くという動作が可能であった。この動作がなんとＶＦ３でも一応可能なのだ。が、使う技が違い、しかも、相手の攻撃を受けなくてはならないというおまけつきだ。もちろん、ダウンさせられない軽い技のみである。その使う技とは、ムーンサルト。まさに、跳びあがる瞬間に相手の立ちＰをくらうのだ。そうすると、サラはよろけながら振り向くときがある。そう、あくまでも振り向くときがあるというだけで、常に振り向けるというわけではないのだ。立ちＰを普通にくらってもサラは向き直ってしまうことがほとんどなので、どうせ振り向くなら、振り向き攻撃をおこなったほうがいい。結論からいうとね。ただ、このあとにすぐ⇩Ｋと入力しておけば、振り向いていればターンロースピンキックになり、向き直っていればジャックナイフになる。ムーンサルトを立ちＰで止めた相手は反撃をしたくなるので、よくジャックナイフを喰らってくれる。相手の立ちＰをくらっているのにもかかわらず、この時のジャックナイフの出は速い。



おっとっと～！でも向き直るのがほとんど。

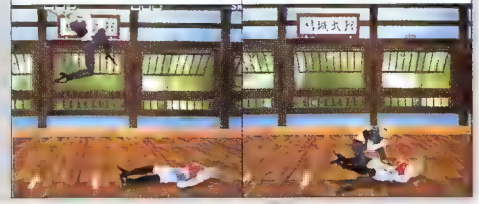
ジャンピングニースタンプ

⇧P	30	
ダウン攻撃	33-5	45
――	――	



ハイジャンプニースタンプ

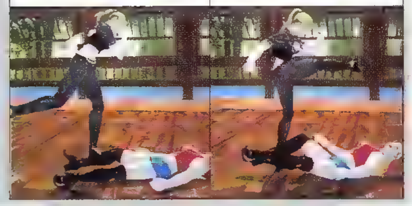
⇩⬆P	40	
ダウン攻撃	35-2	45
――	――	



使用率の高いほうは、ジャンピングニースタンプのほう。固有技で相手を浮かせて空中コンボを入れ、そしてこのダウン攻撃を入れる。ハイジャンプのほうは威力はあるのだが、避けられやすいので使う機会は少ない。相手にカウンターで当てた場合、たまに使う。

サッカーボールキック

⬁K	15	
ダウン攻撃	18-3	49
――	――	

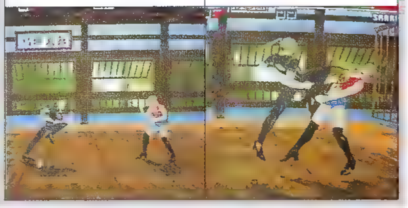


相手をダウンさせたときに、ニースタンプが間に合わないときに使う。

だが、ニースタンプのように相手のいる所まで行ってくれるわけではないので、相手に近づかなければならない。見ためは結構酷い。安定してダメージを与えられるダウン攻撃。

ランニングニー

走り中 K+G	20-70	
中段	19-3	39
――	――	



グラフィック的にはダッシュニーとほとんど同じ。走っている最中のボタンを押すタイミングが難しく、失敗するとスピンキックになってしまう。ボタンを押すタイミングは、相手との間合いが広すぎても狭すぎても駄目で、その中間ぐらいが程良い間合い。ムズい。

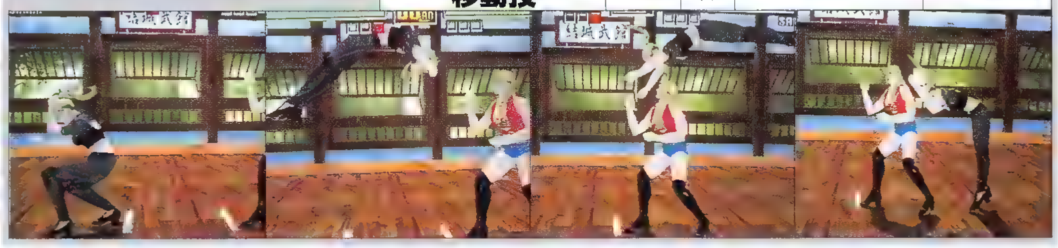
ムーンサルト

⬀P		――	
移動技	10-44	6	――	――



ムーンサルト

敵背後 ⬁P		――	
移動技	10-40	10	――	――



相手の頭上を跳び越える、移動系の技。サラが１Ｐ側にいて振り向いているときは、⬁Ｐという入力になる。この技を使うときというのは、相手の起き上がりを見計らって背後を攻撃するか、エスケープからおこなうという手段がある。それから、振り向いてからのムーンサルトは意味がなさそうに見えるが、ターンロースピンキックを警戒している人に対しては使える。これで相手の背後を取ると間合いが開き、相手にとってみれば反撃したくなる距離で、近づいてくるところにロースピンキックを置いておくということもできる。が、これはあくまでも一例だ。

ヒールキックムーンサルト

⇧(⬀)KP			25	
中段	23-2	54	――	――



フルスピンヒールキックとムーンサルトの連携。⬀ＫＰと入力した場合ガードされるとムーンサルトにはならないが、独立して⬀Ｋ⬀Ｐと入力することで、ガードされてもムーンサルトで移動できる。タイミングとしては、サラの足が地面につく前に⬀Ｐと入力するといい。

バックナックルターン

⇦⇦P	14	
上段	10-1	16
上段P	——	



背後攻撃を行うためにこの技を使う。PPGと攻撃してからターンロースピンキックなどを狙う。だが先読みでガードされやすいので、PG→エルボー、パンチサイド、またはターンローストレートと組み立てていく。また意表を突いて、ムーンサルトを使う手も。

バックスピンキックターン

⇦⇦K	25	
上段	19-2	26
上段K	——	



前作では相手の起き上がり下段攻撃をかわしつつ背後攻撃を狙いにいったりしたのだが、今回は軸足に攻撃をくらってしまうので、使う機会が減ってしまった。どうせ使うなら、間合いを少し離してから使おう。また、これはラウンドキックにも同じことが言える。

フロントスープレックス

P+G			50	
投げ	—	—	——	——



相手を正面から抱え上げ、地面に叩きつける技。レバーを入れてのコマンド操作がなく、ボタンを押すだけなのでお手軽な技だ。Dジョイントやジャックナイフサイドキックなどをガードされたあとに、とりあえずP+Gを連打しておくという方法がある。サラの投げ技の中では、中ぐらいの威力をもっている。

シェルブレイクエルボー

敵右or左 P+G			40	
横投げ	—	—	——	——



横を向いている相手に対しての投げ。この投げが入るときというのは、相手の攻撃をエスケープで避けたときぐらい。例えば、相手の様子見のエルボーをエスケイプで避けて、そこを投げる。他にも例はあるが、コマンド投げを入れたはずが、実は横投げだった…なんてときもある。が、これはこれで投げになるのだから問題はない。相手の腹に肘を打ち込む痛そうな技だ。

バックドロップ

敵後ろ向き立ち P+G			60	
背後投げ	—	—	——	



バックドロップ

敵後ろ向きしゃがみ P+K+G			60	
背後下段投げ	—	—	——	



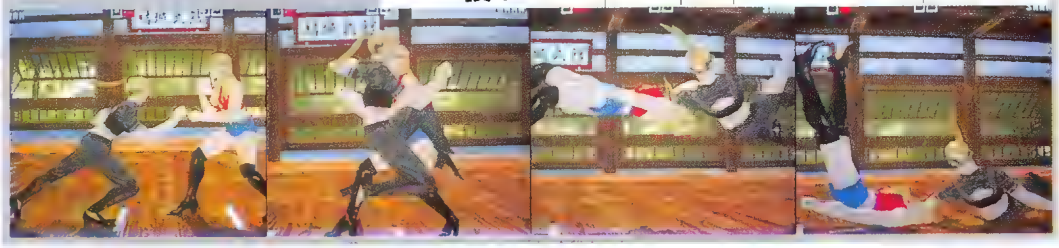
サラに対して、背後を見せている相手に対しての投げ。今回は、相手が立っているかしゃがんでいるかで、ボタンの入力法が違う。とはいっても、Kボタンを押すか押さないかの違いだけで、レバー操作は必要としない。立っている相手ならP+G、しゃがんでいるならばP+K+Gと押せばいい。

しかし、この投げを決めることのできる状況というのは滅多になく、相手が振り向いて様子を見ているときとか、ムーンサルトで相手の背後をうまく取れたときぐらいだろう。また、もし背後を取ることができたとしても無理にこの投げを狙う必要はなく、他の固有技を当てにいくのもいいだろう。というよりは、狙いすぎると投げる前に相手の技をくらってしまうからだ。相手が立っていてもしゃがんでいても、投げのモーションは同じだ。

AKIRA
JACKY
SARAH
LAU
PAI
WOLF
JEFFRY
KAGE-MARU
SHUN
LION
AOI
TAKA-ARASHI

ネックブリーカードロップ

⇨⇨P+G	40
投げ	— —



ダッシュの勢いを利用して、相手の首に腕を引っ掛けて倒す技。コマンドは⇨⇨P＋Gとなっているが、二回目の⇨とP＋Gの間を少し開けると、ダッシュで近づいてから投げるので、比較的投げやすくなる。だが、あまりにもボタンを押すタイミングが遅いとフロントスープレックスになってしまうので注意しよう。投げ技の中では、最も威力が低い。

レッグホールドスロー

⇦⇨P+G	60
投げ	— —



今回新しく加わった投げ技の一つが、このレッグホールドスローだ。コマンド投げの中では、二番目に威力のある技だ。しかし、コマンドが⇦⇨なので、近づいてから投げようとするとフロントスープレックスになったりネックブリーカードロップになってしまったりするので、コマンドはしっかりと入力する必要がある。よく使う投げ技だけに、投げ抜けもされやすい。他の投げ技と混ぜて使うようにしよう。

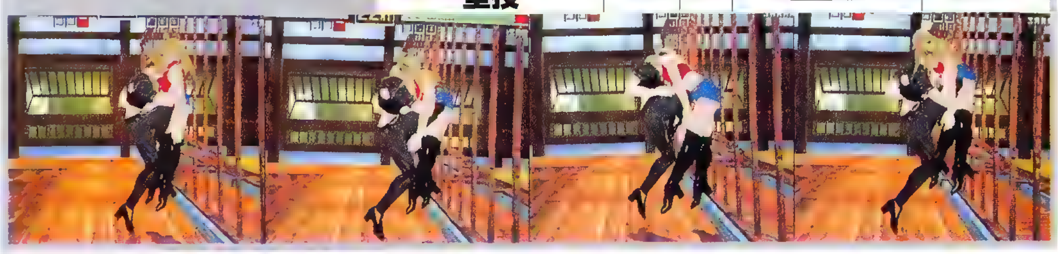
ライトニングニースマッシュ

⇦P+G	8+5+10+20
投げ	— —



ライトニングニースマッシュ（壁）

壁が前 ⇦P+G	10+20+10+10+10
壁技	— —



相手の股間を、膝で何発も蹴る男殺しの投げ技。この技は他の投げ技とは違って特徴があり、相手が壁を背にしているときに決めると、膝蹴りを出す発数が増す。当然、相手の体力を奪う量も増す。とは言っても、一発だけヒット数が増えるだけだが…。が、あくまでも相手が壁を背にしていなくてはできなくて、リオンステージにあるような、柵では膝蹴りの数は増えない。要するに、キャラの腰より高い壁でないと、このニースマッシュ（４発版）にはならないのだ。もし壁のないステージ、または画面中央付近で普通のニースマッシュを決めたら、ジャンピングニースタンプを狙ってみよう。安定ではないが、だいたい決めることができる。安定でないというのは、相手が鬼のような回復を行うと、やはり横転起き上がりでかわされてしまうのである。取り敢えず、ニースマッシュ後は、レバーを上に入れてPボタンを連打してみよう。

ローリングフェイスクラッシュ

⇗P+G	70
キャッチ投げ	— —



間合いの広い投げ技と思っていいだろう。走っていって、相手を捕まえる。普通に出してもいいが、走っている最中に攻撃される恐れもあるので、むやみに使わないほうがいい。エルボーや起き上がり蹴りをヒットさせて、相手がよろけているときなどに使うといいだろう。投げ返しをされないという利点もある。しかし、間合いや角度によっては投げられないときもあるので、乱用は避けたい。

Lau

ラウ チェン

Name:Lau Chan
Country:China
Birthday:1940.10.2
Sex:Male
Blood Type:B
Hobby:Chinese Poem
Job:Cook
Fighting Style:
Koen-Ken

●基本技
ラウの基本技は、攻撃判定の発生時間やリーチはまさに平均と言ったところで、妙な「クセ」は感じない。基本戦法では、どの基本技からも派生させていき、手数で押すことが主体である。

●小ジャンプ攻撃
うまく使えれば攻撃のバリエーションに幅ができ、相手に多大なプレッシャーをかけることができる。
とくにラウは、キック系の小ジャンプ攻撃であれば、そのあとにPボタンを押すだけでコマンドいらずの自動斜上掌が出せるのも心強い。

●大ジャンプ攻撃
この攻撃を使うなら、ほかの技でまかなえるはずなので、無理に使っていく必要はないだろう。たま～に遊び程度で使うくらい。

●背後攻撃
バーチャ3では大きなウェイトを占める攻撃。ラウが自ら振り返る攻撃が多いからだ。とくに、背拍掌からはラッシュをかけることもできる。

●ダウン攻撃
2回相手を踏む、大のダウン攻撃が避けにくくなっているので、チャンスがあれば狙っていこう。



BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ	攻撃属性	発生・持続	硬化	返し	効果
冲捶（ちゅうすい）	P	12	上段	9-2	12	上段P	
冲捶［避け］（ちゅうすい）	P＋E	12	上段	9-2	12	上段P	
掃冲拳（そうちゅうけん）	⬇P	9	下段	10-1	14	下段P	
括面腿（かつめんたい）	K	25	上段	14-2	23	上段K	
括面腿［避け］（かつめんたい）	K＋E	25	上段	14-2	23	上段K	
旋中腿（せんちゅうたい）	⇘K	21	中段	14-2	24	中段K	
側中穿脚（そくちゅうせんきゃく）	⇘K＋E	23	中段	14-2	27	中段K	
旋栽腿（せんさいたい）	⬇K	15	下段	14-1	27	下段K	
大ジャンプ攻撃							
騰落双捶掌（とうらくそうすいしょう）	上昇中に⇨P	30	中段	21-6	43	——	
騰空双腿（とうくうそうたい）	空中で⇨K	40	中段	12-4	54	——	
騰空端脚（とうくうたんきゃく）	空中でK	30	中段	10-2	28	——	
飛蹴腿（ひしゅうたい）	上昇中にK	30	中段	5-4	56	——	
騰空斧刃脚（とうくうふじんきゃく）	着地ぎわにK	30	中段	11-5	11	——	
虎脚背翔（こきゃくはいしょう）	空中で⇦K	40	中段	12-4	44	——	
小ジャンプ攻撃							
騰空冲拳（とうくうちゅうけん）	空中でP	30	中段	26-2	23	——	
騰空斜掌（とうくうしゃしょう）	上昇中にP	15	中段	21-3	22	——	
烈火虎尖脚（れっかこせんきゃく）	上昇中、空中でK	20	中段	16-2	17	——	
騰空中脚（とうくうちゅうきゃく）	着地ぎわにK	30	中段	15-3	26	中段K	
転身掃腿（てんしんそうたい）	着地ぎわに⇩K	20	下段	15-4	22	中段K	
ダウン攻撃							
踏襲撃（とうしゅうげき）	⇘K	13	ダウン	19-2	20	——	
虎爪雷蹴（こそうらいしゅう）	⇧P	30	ダウン	32-7	24	——	
虎爪連蹴（こそうれんしゅう）	⇩⬆P	25+15	ダウン	33-6	31	——	
後ろ攻撃							
背冲腿（はいちゅうたい）	敵背後K	36	上段	10-2	33	上段K	
座架旋腿（ざかせんたい）	敵背後⇩K	22	下段	16-4	24	——	
背冲拳（はいちゅうけん）	敵背後P	12	上段	11-1	11	上段P	
背拍掌（はいはくしょう）	敵背後⇩P	20	中段	14-2	19	上段P	
虎脚背転（こきゃくはいてん）	敵背後⇖K	40	中段	26-5	26	——	
騰空背翔（とうくうはいしょう）	敵背後⇧K＋G	40	中段	22-3	26	——	
転身双虎掌（てんしんそうこしょう）	P⇦P⇨P	28	上・中・中	28-2	33	——	
振り返り攻撃							
背旋連掌（はいせんれんしょう）	P⇦P	24	上・中	15-3	27	上段P	ガード外し
飛燕転身掌（ひえんてんしんしょう）	⇦⇦P	30	中段	21-5	29	上段P	ガード外し

連掌（れんしょう）

PP	12+12	
上・上	9-2,8-2	16
上段P	———	



双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）

PPK	12+12+30	
上・上・上	9-2,8-2,15-3	25
上段K	———	



雷撃掌（らいげきしょう）

PPP	12+12+14	
上・上・上	9-2,8-2,10-2	19
上段P	———	



連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）

PPP↘K	12+12+14+26	
上・上・上・中	9-2,8-2,10-2,10-3	41
サマー	———	



立ちパンチ始動からのコンビネーション。とうぜん、ラウの基本コンビネーションであり、使用頻度も高い。

今回は双拳旋風腿（PPK）の最後の蹴りが連続攻撃として成立しないので、返し技で使用するのなら、連拳腿（PK）で我慢しよう。

また、背転脚と転身掃脚の二択がガードしにくくなっているので、ある程度なら最後まで出し切る行動もOKだ。状況に合わせて使っていこう。

連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）

PPPK	12+12+14+50	
上・上・上・上	9-2,8-2,10-2,17-5	35(51)
上回K	———	



連拳腿（れんけんたい）

PK	12+29	
上・上	9-2,14-2	27
上段K	———	



連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）

PPP↓K	12+12+14+40	
上・上・上・下	9-2,8-2,10-2,17-5	35(47)
下回K	———	



連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）

PK+G	12+20-40	
上・上	9-2,17-5	25(42)
上回K	———	



連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう）

P↓K+G	12+20-35	
上・下	9-2,19-4	24(33)
下回K	———	



立ちPがヒットしたときのみ有効なコンビネーションで、立ちパンチをガードされたのでは攻撃発生時間が遅くなってしまう。もちろん、立ちパンチから旋風牙、燕旋蹴と手作りで組み合わせるよりは立ちPヒットの場合、攻撃発生時間を早く出すことができる。

ただ、パンチのヒットを確認してからではツライので、出すときはどうしても決め打ちになってしまう。空中コンボになら使いやすい。

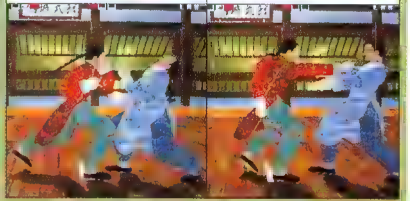
斜下掌（しゃかしょう）

⇘P	15	
中段	17-1	23
上段P	ガード外し	



連掌（れんしょう）

⇘PP	15+10	
中・上	17-1,9-1	23
上段P	――	



連環掌（れんかんしょう）

⇘PPP	15+10+14	
中・上・上	17-1,9-1,10-2	21
上段P	――	



斜下掌から始めた攻撃は、次のパンチが二発目扱いになるので、パンチ攻撃の最大は斜下掌ＰＰまでとなる。
これが斜上掌や順歩沖掌になると、斜上掌のあとのパンチは一発目のパンチ扱いとなるので、斜上掌ＰＰＰや順歩沖掌ＰＰＰまで出すことができる。斜下掌Ｐ止めより、斜上掌Ｐや順歩沖掌Ｐ止めが強いのはこのためである。また、斜上掌の次のパンチは一発目のパンチであるから、そこから背旋連掌系に派生させることも可能である。もちろん順歩沖掌もＯＫだ。
なお、これらの連掌からのＰ攻撃は基本的に連続攻撃になっているが、斜上掌からの連環掌に限っては連続攻撃にならないので注意。よって、斜上掌Ｐの次のＰは当て身で返されてしまうことがある。
また、前作の感覚でプレイしてしまうと、斜下掌Ｐ止めからの派生を考えてしまう。使えないとは言えないが予想以上に硬化があるので注意しよう。

連掌背転脚（れんしょうはいてんきゃく）

⇘PPP⇖K	15+10+14+26	
中・上・上・中	17-1,9-1,10-2,10-3	41
サマー	――	



連環掌（れんかんしょう）

⇘PPP	15+10+14	
中・上・上	17-1,9-1,10-2	21
上段P	――	



連掌転身脚（れんしょうてんしんきゃく）

⇘PPPK	15+10+14+50	
中・上・上・上	17-1,9-1,10-2,17-5	35(43)
上回K	――	



連掌転身掃脚（れんしょうてんしんそうきゃく）

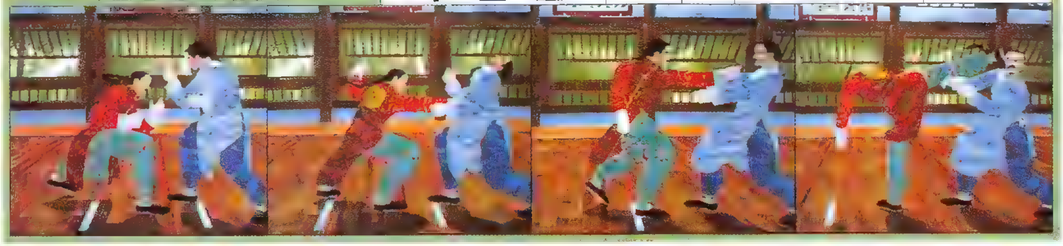
⇘PPP⬇K	15+10+14+40	
中・上・上・下	17-1,9-1,10-2,17-5	35(47)
下回K	――	



連環掌からさまざまな蹴り技へ派生させたのが、連掌背転脚、連掌転身脚、連掌転身掃脚のコンビネーションだ。とうぜん、斜下掌、斜上掌、順歩沖掌、背拍掌から可能で、相手をラッシュで押しまくれる。
ＶＦ３では背転脚と転身掃脚の二択が非常に有効で、両方を完璧にガードするのは難しくなっている。
よって、わりと出し切っても構わないので、ディレイなどを駆使してプレッシャーをかけていこう。
なお、転身掃脚はガードされたあとはしゃがみ状態になっているので、しゃがみ投げを保有しているキャラにガードされた場合は、投げ抜けを入力しておくことを薦める。
もし、しゃがみ投げを保有していないキャラで、立ち投げにくると読んでいたのなら、そのまましゃがんでいるのもいいかも。立ち投げに来たのなら目の前で投げスカりモーションが出るからだ。このあたりは相手次第で変えていこう。
連掌転身脚は基本的に空中コンボ専用と考えていいだろう。いちおう、連環掌のあとに、立ち技で割り込もうとしてくる相手にはカウンターヒットを見込めるが、あまり当てにできない。たとえ読みが当たったとしても、ギャラリー受けは期待できるとはいえ、シロウトっぽく見えるのも欠点か。素直に背転脚にしておこう。

連掌旋風腿（れんしょうせんぷうたい）

⇘PPK		15+10+20	
中・上・上	17 1,9-1, 14-2	27	上段K



斜下掌からなら斜下掌ＰＫ、斜上掌と順歩冲掌からならＰＰＫとつないだ技を連掌旋風腿と呼ぶ。

連続攻撃となるのは斜下掌からの場合のみで、そのほかからでは連続攻撃とならないので注意しよう。ということは、斜下掌のところでも述べた通り、しゃがみ相手であれば斜下掌ＰＫのＰＫの部分がヒットする。

ただ、このあとがラウ側が先に動けるわけではないので、読み合いとなる。

斜上掌（しゃじょうしょう）

↘P	20	
中段	13-3	28
上段P	ガード外し	



連環虎燕掌（れんかんこえんしょう）

↘P⇘P+K	20+22	
中・中	13-3,23-4	28
上段P	———	



見ためは斜上掌を出してからの双虎烈破だが、コンビネーション技として用意されている。とうぜんだが、手作りするより早い連携となる。

また、斜上掌がしゃがみ状態の相手にノーマルヒットの場合か、相手の立ちパンチとしゃがみパンチに斜上掌でカウンターヒット、つまり斜上掌カウンターで浮かない状況なら、次の双虎烈破の部分がヒットする。これなら連続攻撃として成立するわけだ。

順歩冲掌（じゅんほちゅうしょう）

⇘⇘P	22	
中段	22-2	23
上段P	ガードハーフ	



強力な突進技。反応の良いプレイヤーには当て身の的だが、気にせず使って構わない。それほど強力だからだ。

また、カウンターを取れれば相手は浮き、しゃがみガードは強制立ち上げでなく、ダメージを与えられる。全弾ヒットするだけでかなり痛い。

双虎烈把（そうこれっぱ）

⇘P+K	34	
中段	21-4	33
上段P	———	



相手を思いっきり浮かせる、斜上掌の強力版。この技は、コマンドもやさしく、カウンターでなくても相手が浮くので使いやすい。ただ、相手は高く浮くのだが、スキも大きいので空中コンボで拾いにくいのも事実。レバー前入れパンチでならある程度拾える。

虎槍掌（こそうしょう）

⇦⇨P	24	
上段	12-2	27
上段P	酔い醒まし 2	



上段攻撃だが技の判定が強く、相手の連携に強引に割り込めるときもある。酔い醒まし技にもなっているが、単体で使うよりは肘からの鳳凰槍掌のほうがメインとなるだろう。また、柳手掛塔のあとに相手が少しでも回復しようとするとヒットさせることができる。

燕子掌（えんししょう）

⇦⇨⇨P	35	
中段	15-2	42
———	———	



両掌を使っての突き攻撃。コマンドは俗に言う鉄山靠コマンドで、苦手なプレイヤーもいるだろうが、この技も当たりが強いので使っていくべきだ。エスケープしてからがオススメ。また、相手の技を潜り込むようにして技が繰り出されるのもいい。

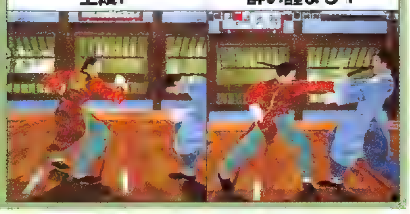
肘撃（ちゅうげき）

⇨P	19	
中段	11-2	25
肘	ガードハーフ	



鳳凰槍掌（ほうおうそうしょう）

⇨P⇦⇨P	19+20	
中・上	11-2,21-2	20
上段P	酔い醒まし 1	



肘から虎槍掌と繰り出されるコンビネーション技。ラウの主力と成り得る技であり、要所で使っていきたいコンビネーションである。攻撃判定は中段→上段となっており、きっちりと技をつなげれば連続攻撃である。ただ、ほんのわずかだけディレイがかかるのでそのため連続にならないときもある。

ヒット後の状態もラウ完全有利というわけではないのだが、押せるポイントではある。

括面腿（かつめんたい）

K	26	
上段	14-2	23
上段K	―――	



連蹴旋風牙（れんしゅうせんぷうが）

KK	26+30	
上・上	14-2,22-3	31(37)
上回K	―――	



生蹴りからの旋風牙。上段→上段のコンビネーションではあるが、最初の生蹴りがヒットすれば相手は必ずダウンするので、つぎの旋風牙も空中コンボとして成立する。

なお、二段目が回し蹴りになっているので、エスケープ対策にはなっているが、蹴りと蹴りの間に割り込まれてしまうことも少なくない。

ちなみに、ただの旋風牙よりは技の硬化が長い。

旋中腿（せんちゅうたい）

⇘K	21	
中段	14-2	24
中段K	ガードハーフ	



穿脚冲掌（せんきゃくちゅうしょう）

⇘K⇨P	21+10	
中・上	14-2,19-2	24
上段P	―――	



穿脚連環虎掌（せんきゃくれんかんこしょう）

⇘K⇨P⇦⇨P	21+10+15	
中・上・上	14-2,19-2,18-2	19
上段P	酔い醒まし1	



三段からならコンビネーションで、中段蹴り→立ちパンチ→虎槍掌と流れるように繰り出される。

最初の中段蹴りでカウンターヒットを取れれば相手は浮き、すべて空中でヒット。そのあと虎爪雷蹴が入るので、体力の半分近くを奪うことができる。かなり強力だ。

ただ、中段→上段→上段のコンビネーションなので、いつも出し切っているようでは簡単に反撃されてしまう。二段目の立ちパンチでカウンターを取れれば三段目もヒットすれば、通常はしゃがんでかわされてしまうからだ。よって、普段の連携に組み込んでいく場合は二段目の穿脚冲掌で止めておき、そこからさらに別な技へと派生させていったほうがいいだろう。

側中穿脚（そくちゅうせんきゃく）

⇘K+E	23	
中段	14-2	27
中段K	―――	



旋風牙（せんぷうが）

K+G	20-45	
上段	25-3	23(32)
上回K	―――	



側中穿脚は使い方が難しく、エスケープする相手より少し早く技を置いておくとヒットする。

旋風牙はもうおなじみの上段回し蹴りだ。今回の使い方はとにかくヒットさせること。そのあとに飛燕転身掌で拾えるからだ。これは、ノーマル、カウンターを問わない。

腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）

しゃがみから立つ間K	40	
中段	16-2	31
上段K	―――	



しゃがみ状態から出す蹴り技で、基本的には迎撃用に使用する。使いどころは、相手の技に早めに置いておいたり、相手の下段攻撃をしゃがみガードしたあとが有効。中には返し技となる場合もある。

燕陣旋風脚（えんじんせんぷうきゃく）

⇦⇦K+G	30	
上段	15-5	21
―――	―――	



わかりやすく言うと振り向きつつの旋風牙。振り向くまでのスピードはかなり早い。

ただ、攻撃判定は上段なので使い勝手がいいとはいえない。背を向けてからの攻撃を行ないたいときはこれを使ってもいいだろう。

虎龍転身脚（こりゅうてんしんきゃく）

⇦⇙⇩⇘⇨K+G		50
上段	15-5	37(45)
上回K		——



コマンド入力を必要とする旋風牙と思ってくればいいだろう。
旋風牙と比べると攻撃判定の発生はかなり早いのだが、硬化時間が長いのがイタイ。
判定は上段だが「オッイェー」の声が付いている。オッイェーマニアは使いまくれ？

虎脚背転（こきゃくはいてん）

⇖K		40
中段	20-2	35
サマー		——



バック転キックや中華サマーなどと呼ばれている蹴り技。Ｐ連打からの連環背転脚の蹴りと同じ性質を持つ。
なお、ＶＦ３では相手に背を向けた状態もこの技を出すことができ、かつ攻撃判定を持っている。不用意に近づいてくる相手に当ててやろう。

空虎脚（くうこきゃく）

⇗K+G		32
中段	25-3	26
上段K		——



前作とはグラフィックが変わっており、前に伸びる距離も大きくなった。自動斜上掌は相変わらずで、カウンターヒットさせれば空中コンボで大ダメージを期待できる。また、背後を取られたときにこの技を使えば、逃げるときにわりといいかも。

騰空虎穿脚（とうくうこせんきゃく）

⇗K		30
中段	20-4	21
——		——



性質は空虎脚と同じで小ジャンプ攻撃になる。使いどころは相手の起き上がり下段攻撃に合わせれば理想的だろう。まあ、そこまで読んでいるのならガードでもいい。
この技も自動斜上掌が仕込んであるので、カウンターヒットで空中コンボを狙おう。

地掃腿（ちそうたい）

⇨⇩K		30
下段	20-2	33
下段K		——



素早い下段攻撃。スキもそれほど大きくないので非常に使い勝手が良く、ラウの主力になる技である。また、この技はエスケープで避けられにくいのもいい点である。タイミング次第では両方よけられるが、ほとんど無理。心配するのはガードだけでいい。

燕旋蹴（えんせんしゅう）

⬇K+G		20-35
下段	24-5	32(45)
下回K		——



親子共有の下段足払い攻撃。ラウは基本性能の高い地掃腿があるので、この技は忘れてしまっても構わない。
いちおう、コマンドが地掃腿より楽で、エスケープで避けられないことを考えれば使うポイントはあることはある。あとは好みかな。

飛燕転身掌で拾え！

ＶＦ３ラウの鍵は飛燕転身掌が握っている。
相手を浮かせるのにカウンターである必要はなく、ガードされても反撃は受けず、相手に背を向けている状態になる。しかも先行入力してからの⇩Ｐで素早い背拍掌が繰り出され、空中コンボで大ダメージを見込める。
また空中で飛燕転身掌を当てた場合に、相手を浮かせ直すことができるので、そのときの空中コンボはさらに大ダメージとなる。
いちばんの狙い所は旋風牙を相手にヒットさせたあとの飛燕転身掌。この旋風牙はノーマルヒット、カウンターヒットを問わないので使いやすい。
ヒットすると、旋風牙でダウンした相手は地面でわずかにバウンドするが、そのわずかな浮きを飛燕転身掌が拾い、再び浮いた状態に持っていき、先行入力の背拍掌からの連掌転身掃脚を入れることができる。ダメージは半分で、二回同じことを決めれば相手をK.O.させられる。
狙い所はもちろん相手が投げ抜けをしているとき、素直にラウ側が投げを狙うのもいいが、旋風牙を試してみる価値はあるだろう。



旋風牙はヒットさせるだけでＯＫだ。カウンター。



そして飛燕転身掌で拾う。マジでカッコイイ。



斜上掌で浮かせたらチャンス到来。



連環虎燕掌の二段目。双虎烈破で浮かし直す。

ほかの狙い所は連環虎燕掌で浮いたときがチャンス。ただ、連環虎燕掌も一発目の斜上掌で浮いていないといけない。この斜上掌で浮いていれば、次の双虎烈破でさらに浮き直し、相手は非常に高く浮く。そして、さらに飛燕転身掌で浮き直して、お約束の先行入力からの背拍掌で連掌転身掃脚を決めておこう。この二つの空中コンボができるようになればラウの逆転性は飛躍的にアップするぞ。



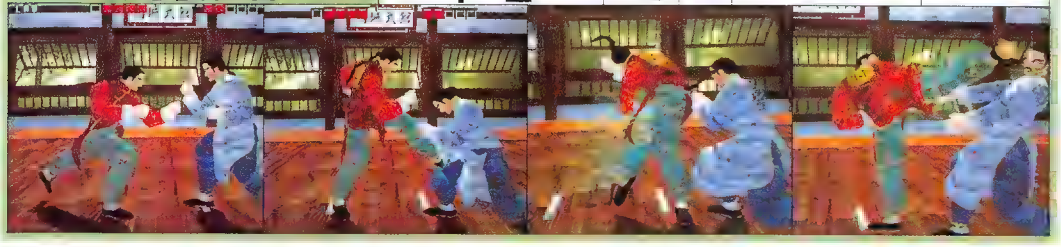
そして、またまた飛燕転身掌。うまく拾え。



先行入力の背拍掌。ここを失敗するともったいない。

転身裏旋脚（てんしんりせんきゃく）

⇩KK		15+19	
下・上	14-1, 15-2	30	
上段K		——	



ローキックから腿登裏旋脚が出ているように見える技だが、二段目の攻撃判定は上段となっている。
この技は、ローキックを一発出したあとに、立ちパンチや大技を切り返そうとする相手であれば有効。カウンターが取れるので大ダメージとなる。ただ、単にしゃがまれたり立ちガードされるとこちらのラッシュは続かない。多用すべき技ではないだろう。

斜上掌は必ずしも浮くわけではない

斜上掌をカウンターヒットさせられれば必ず相手は浮くと思っていないだろうか。実はそうではないのである。
もし相手がしゃがみパンチや立ちパンチの場合では、いくらラウ側がカウンターヒットさせても相手は浮かない。浮くのは基本的に肘やキック系の場合で、これも一概に枠ではくくれず、全部が当てはまるわけではない。
よって、ディフェンス側もパンチで相手の連携を止めにいっても、斜上掌では浮かされる心配はない。
じゃあラウ側としてみれば、斜上掌から空中コンボは狙えないのか？斜上掌は使えない攻撃なのか？と思うかもしれないが、実際はそんなことはない。それは、使ってみればわかる。相手に与えるプレッシャーも大きく、パンチのヒットだけでもダメージは低くない。そして、やっぱり浮くときは浮く。
また、どうしても浮かし重視なら、連環虎燕掌を使っていくといい。この連携は相手の浮かない攻撃に斜上掌をカウンターヒットさせれば、次の双虎烈破の部分が連続攻撃となる。
もちろん斜上掌の部分で浮いたのならそれはそれでOK。その場合はさらなる強力な空中コンボを決められるぞ。そのあたりは別のページに紹介してあるので参考にしてくれ。



カウンターだからといって必ず浮くわけではない。

連環旋栽腿（れんかんせんさいたい）

⬇KK⇩K	15+19+10	
下・下・下	14-1,19-2,18-3	30
下段K	——	



旋栽腿（せんさいたい）

⬇K	15	
下段	14-1	27
下段K	——	



連旋栽腿（れんせんさいたい）

⬇KK	15+19	
下・下	14-1,19-2	28
下段K	——	



連旋転身掃脚（れんせんてんしんそうきゃく）

⬇KK⬇KK+G	15+19+10+12	
下・下・下・下	14-1,19-2,18-3,18-5	38(46)
下回K	——	



単なるローキックからのコンビネーションなのだが、旋栽腿、連旋栽腿、連環旋栽腿、連旋転身掃脚と最大四発までパワーアップ？する。
入力も初めは難しいのでコツをさらりと書いておこう。
まず、二段目まではレバーを下に入れっぱなしでOK。トントンとKボタンを二回押しておく。次の三発目が問題で、ここがいちばん出しにくい。レバーを一回ニュートラルに戻さなくてはならないからだ。
そうしたら、もう一度下に入力し直してKボタンを押す。これが三発目。で、四発目はレバーをそのままにしておきK＋Gの同時押しで完成となる。
この四発すべてが連続というわけではないが（連続の部分はない）、最後の四発目がヒットすれば相手はダウンする。もちろん、ガードされたときのスキも大きい。
よって実戦では、素直に四発出し切るよりは、ディレイでタイミングを遅らせたりするのがいい。三発止めの虎脚背転や連環虎燕掌、双虎烈破などの連携もオススメだ。
なお、二発止めはしゃがみ投げを保有しているキャラには危険なので注意しよう。操作ミスで二発で止まった場合は仕方がないが、三発出してからの二択に持ち込むのが理想的だ。

騰空斜掌（とうくうしゃしょう）

上昇中 P	15	
中段	21-3	22
――	――	



下方向に掌を突き出す小ジャンプ攻撃。攻撃判定も中段なので、技が出る前につぶされなければかなり強い。

ヒットすると条件付きで双虎烈破で拾えるので使ってみよう。騰空斜掌をガードされても強力な連携ではあるのでオススメだ。

背拍掌（はいはくしょう）

敵背後 ⇩P	20	
中段	14-2	19
上段K	ガード外し	



相手に背を向けつつ、振り返りながら斜下掌を出すと思ってくれればいいだろう。背拍掌ＰＰＫとつながるので、プレッシャーをかけられる。また、飛燕転身掌から先行入力すると、残像付きで背拍掌がでる。間髪入れずに出るので空中コンボに使っていこう。

座架旋腿（ざかせんたい）

敵背後 ⇩K	22	
下段	16-4	24
――	――	

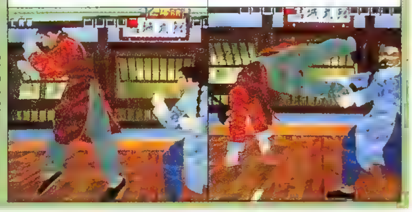


相手に背を向けてからの下段攻撃。背旋連掌、飛燕転身掌、燕陣旋風脚などから使っていこう。多用するとバレバレだが、ベーシックでいちばん効果的だ。

この攻撃を布石としてほかの連携を使ってこそバリエーションが増えてくるというものだ。

騰空背翔（とうくうはいしょう）

敵背後 ⇧K+G	40	
中段	22-3	26
――	――	



ＶＦ３から追加された新技。相手に背を向けつつ小ジャンプして蹴りを突き出す。出せば、当たるかガードされるかのどちらかになりやすく、白黒はっきりした技だ。この技は一度出しても相手に向き直さないのが特徴で、連発すると待ちプレイっぽいが効果的だ。

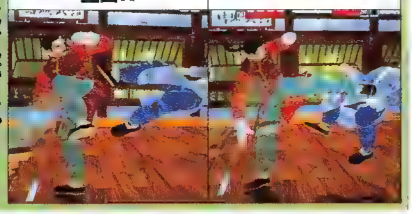
飛燕転身掌（ひえんてんしんしょう）

⇦⇦P	30	
中段	21-5	29
上段P	ガード外し	



飛燕旋風脚（ひえんせんぷうきゃく）

⇦⇦PK+G	30+40	
中・中	21-5,33-4	28(33)
上回K	――	



別名振り向き斜上掌と呼ばれる飛燕転身掌から、さらに振り向き直しつつ旋風牙が繰り出される。飛燕転身掌はノーマルヒットで浮くので、２ヒット確定。なお、さらに重要なのは、飛燕転身掌からの先行入力⇩Ｐである。これは、残像付きの斜下掌（正確には背拍掌）が出るので、さらなる空中コンボが可能。入力はシビアで、⇩Ｐは完全決め打ちだが、相手が投げ抜けを入力しそうなところが使いどころだ。

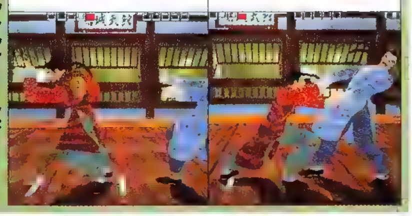
背旋連掌（はいせんれんしょう）

P⇦P	12+24	
上・中	9-2,15-3	27
上段P	ガード外し	



転身双虎掌（てんしんそうこしょう）

P⇦P⇨P	12+24+28	
上・中・中	9-2,15-3,28-2	33
――	――	



重要なコンビネーションのひとつ。転身双虎掌まで出し切るよりは、背旋連掌の二段止めからの派生のほうがバリエーションは広がる。

この二段止めは後ろ向きの状態だが、⇩Ｋ、振り返りＰやエスケープなどの行動が有効である。ここの攻撃を打撃でつぶそうとする相手であれば、三段出しきりの転身双虎掌が有効となる。ガードされると反撃されるがカウンターヒットのダメージも大きい。

立ち斜上掌は存在する

前作のＶＦ２でかなり幅をきかせていた、連携にしゃがみダッシュを利用した立ち斜上掌があった。

これにより、研究してわかっていないとすぐに浮かされ、さらに立ち斜上掌を利用した空中コンボで超減らされるという感じだった。

さて、その立ち斜上掌だがいちおう残っている。これは前方のみのしゃがみダッシュが残っているからだ。ただし、前のように早い間隔で出るほどの性能ではない。普通にしゃがむのより少し早い程度である。よって、細かい条件が重なれば、斜上掌Ｐ→斜上掌Ｐの空中コンボはいちおう可能である。

だが、現在ではこのしゃがみダッシュからの立ち○○は、カゲの弧延落からの浮身膝蹴りくらいしか恩恵は浮けていない。今後の研究次第でどうなるかはわからないが、ラウもうまく利用していきたいところだがどうだろうか。



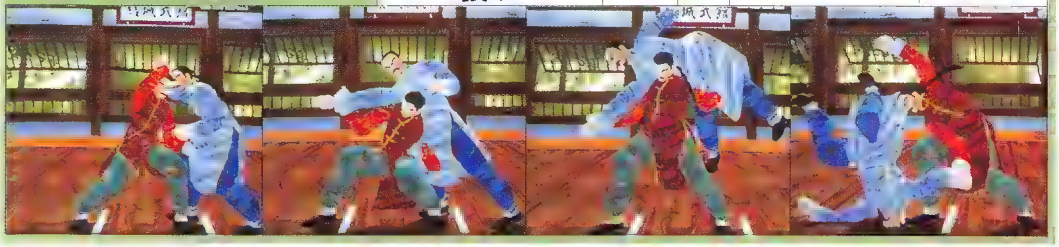
今回の斜上掌の依存度はどのくらいだろうか。



立ち腿登裏旋脚なんてのもあったが…

けんしゃとうらく
肩車頭落

P＋G			40	
投げ		—	——	



基本投げであるP＋Gでおこなう投げ技。ほかに、コマンド投げ以外のコマンドを入力したときもこの肩車頭落になる。

ただのP＋G投げと思いきや、追い打ちの踏蹴撃は必ず入るのでダメージもそこそこあり、相手の頭方向からの起き攻めとなる。

また相手にもよるが、使ってみるとと意外にも投げ抜けされない投げ技でもある。

てんしんそうはしょう
転身爪巴掌

敵右or左 P＋G			40	
横投げ		—	——	



ラウの横投げはこれになる。ダメージは少ないが絶対に投げ抜けはされない。

また、相手キャラの向きによってこの転身爪巴掌になるかどうかなので、自分から選ぶことはできず、たとえコマンドを入力してコマンド投げを狙っても強引に転身爪巴掌になる。

もうこはいしゅう
猛虎背襲

敵後ろ向き立ち P＋G			50	
背後投げ		—	——	

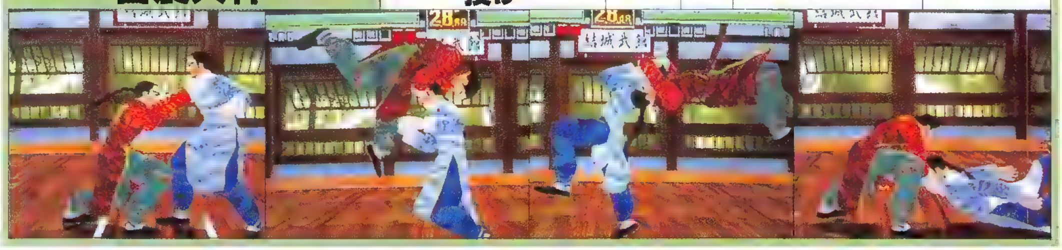


ＶＦ３からはラウにも背後投げが加わった。見ためもカッコイイので一度は決めてみよう。

なお、猛虎背襲を狙っても相手が単に振り向こうとしたときは普通の立ち投げになるので、コマンドを入力しながらおこなうといい。その場合、相手が前ダッシュで逃げようとしたときは、コマンド入力に関係なく猛虎背襲になる。

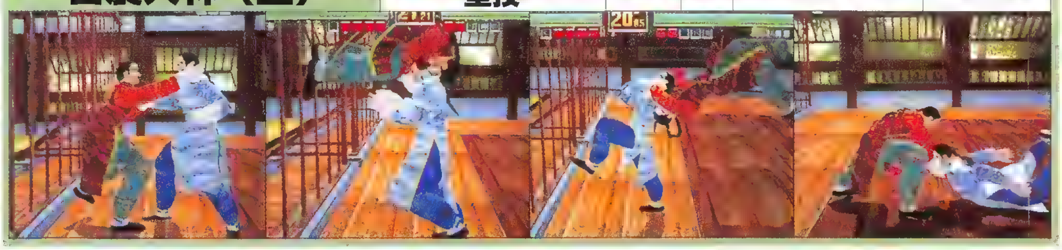
らいしんにゅうりん
雷震入林

⇨P＋G			50	
投げ		—	——	



らいしんにゅうりん
雷震入林（壁）

壁が背後 ⇨P＋G			50	
壁技		—	——	



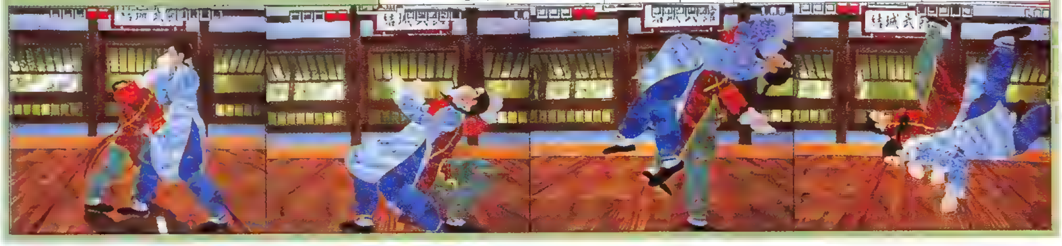
娘のパイも同じ技を保有している、バーチャ３からの新しい投げ技。

コマンドが楽なので使いやすい。前ダッシュから積極的に狙っていこう。投げたあと踏蹴撃の追い打ちが入るので、このあたりはイイ感じだ。パイは追い打ちが入らないことを考えると、親父の貫禄といったところか。

ただ、転身把咽掌と同じコマンドで相手は投げ抜けすることが可能なので、相手によっては抜けられやすいかもしれない。投げが確定のときはあまり同じ投げ技ばかりにせず、いろいろな投げ技と打撃技をうまく使っていこう。また、この技は自分が壁を背負っていると技が変化するので狙ってみてくれ。決まればラウが、壁を駆け上がるようにしたあと相手を地面に叩きつける。威力もアップだ。

大地倒襲（だいちとうしゅう）

⇘⇘P+G			65	
投げ	—	—	—	—



ＶＦ３から追加された新しい投げ技。投げの威力はラウの投げ技中では最大を誇り、いちばん実戦的な投げ技と言える。
また、投げたあとの踏蹴撃の追い打ちも、確実に入るわけではないが、狙ってみる価値は十分にある。
ただ、上級者になればなるほどこの投げ技は抜けてくる。抜けられ始めたら、転身把咽掌や打撃の飛燕転身掌、旋風牙を狙っていこう。

転身巴咽掌（てんしんはいんしょう）

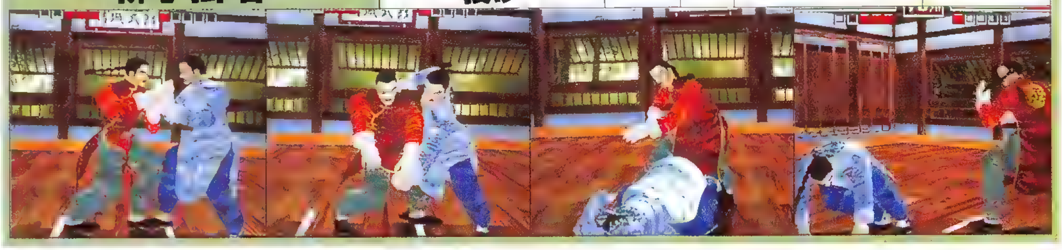
⇦⇨P+G			60	
投げ	—	—	—	—



もはや言わずと知れたラウの投げ技。今回も投げるときのかけ声が変わっているので、新鮮な印象を与えてくれる。投げダメージも高く、踏蹴撃の追い打ちも入るので、使用頻度は大地倒襲に次に高いくらいが理想だろう。
また、エスケープで避けたあとは左右が分かりづらいので、大地倒襲よりは転身把咽掌がいい。逆でもコマンド投げになる。ちなみに鷹嵐を投げるのなら、大地倒襲がダメージ最大だ。

柳手掛塔（りゅうしゅかとう）

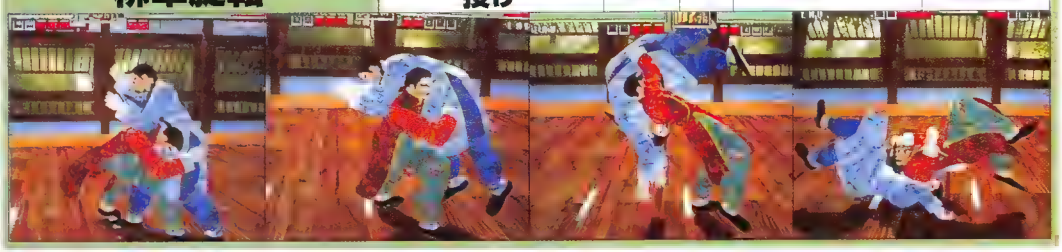
⇦⇩P+G			10	
投げ	—	—	—	—



前作では連環転身脚がほとんどのキャラに入ったので強力であった投げ技。ただし今回も、相手の回復しだいでは飛燕転身掌から先行入力する、連掌転身脚か連掌転身掃脚が入るので、体力の半分近くは奪うことができる。
もし回復されるようであれば、虎槍掌からのローキック→踏蹴撃あたりがオススメ。あんまり減らないけどね。ほかに、双虎烈破を当てると高く浮くが、これも回復はされてしまう。

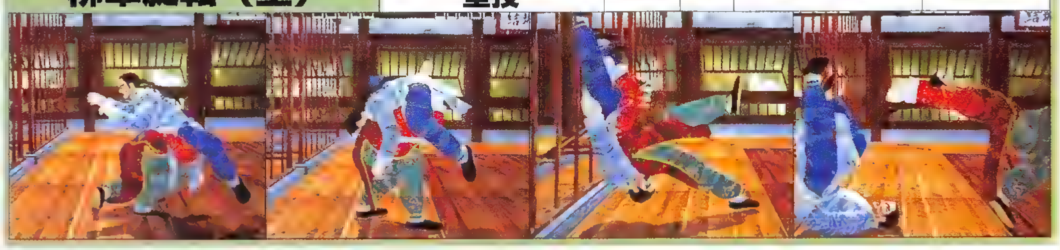
柳車旋転（りゅうしゃせんてん）

⇦P+G			50	
投げ	—	—	—	—



柳車旋転（壁）（りゅうしゃせんてん）

壁が背後 ⇦P+G			60	
壁技	—	—	—	—



コマンドが後ろのみのひとつなので簡単に決められるコマンド投げ。ダメージも少なく、追い打ちも入らないので切り札として使用するといい。
その切り札とは、投げ抜けされにくいことである。おそらく、柳手掛塔かこの柳車旋転が投げ抜けされにくい。投げ確定で、相手の残り体力がほんのわずかの場合に使うと有効だ。
また、この柳車旋転は壁を背負うことで投げ技が変化する。普段ならそのまま後ろに投げっぱなしにするのだが、壁があることにより、その壁に叩きつける。そのあと、ラウも普段なら相手と同じダウン状態になるのだが、壁を利用した場合はその限りではなく、細かいところでいろいろメリットが得られる。もちろん、ダメージも高くなるぞ。

Pai

パイ チェン

Name:Pai Chan
Country:Hong Kong
Birthday:1975.5.17
Sex:Female
Blood Type:O
Hobby:Dancing
Job:Action Star
Fighting Style:Ensei-Ken



BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ	攻撃属性	発生・持続	硬化	返し	効果
冲拳（ちゅうけん）	P	10	上段	8-2	13	上段P	
冲拳［避け］（ちゅうけん）	P＋E	10	上段	8-2	13	上段P	
掃冲拳（そうちゅうけん）	⬇P	9	下段	10-1	14	下段P	
高蹴腿（こうしゅうたい）	K	20	上段	12-3	28	上段K	
高蹴腿［避け］（こうしゅうたい）	K＋E	25	上段	14-2	23	上段K	
旋中腿（せんちゅうたい）	⇖K	21	中段	14-2	24	中段K	ガードハーフ
旋中穿腿（せんちゅうせんたい）	⇖K＋E	21	中段	14-2	25	中段K	
旋栽腿（せんさいたい）	⬇K	10	下段	12-1	24	下段K	
大ジャンプ攻撃							
落撃双拳（らくげきそうけん）	空中で⇨P	30	中段	21-6	43	——	
飛燕鷹蹴（ひえんようしゅう）	空中で⇨K	40	中段	22-12	40	——	
飛燕廻脚（ひえんかいきゃく）	空中でK	30	中段	11-2	25	——	
飛燕登脚（ひえんとうきゃく）	上昇中にK	30	中段	5-4	56	——	
燕翔斧刃脚（えんしょうふじんきゃく）	着地ぎわにK	30	中段	10-6	11	——	
燕背翔（えんはいしょう）	空中で⇦K	40	中段	12-4	44	——	
小ジャンプ攻撃							
騰弾圏捶（とうだんけんすい）	空中でP	30	中段	26-2	23	——	
騰空双掌（とうくうそうしょう）	上昇中にP	30	中段	34-4	19	——	
側蹴腿（そくしゅうたい）	空中でK	20	中段	10-2	13	——	
飛刺腿（ひしたい）	上昇中にK	18	中段	20-1	17	——	
側蹴腿（そくしゅうたい）	着地ぎわにK	20	中段	10-2	19	——	
ダウン攻撃							
雷陰掌打（らいいんしょうだ）	⇖P	10	ダウン	18-2	41	——	
燕蹴高雷撃（えんしゅうこうらいげき）	⇩⇧P	40	ダウン	33-6	47	——	
燕蹴雷撃（えんしゅうらいげき）	⇧P	30	ダウン	30-9	40	——	
後ろ攻撃							
背冲腿（はいちゅうたい）	敵背後K	25	上段	14-3	26	上段K	
座架旋腿（ざかせんたい）	敵背後⇩K	22	下段	16-4	24	——	
背崩捶（はいほうすい）	敵背後P	12	上段	11-1	21	上段P	
蒼下捶（そうかすい）	敵背後⇩P	12	下段	20-2	19	下段P	
前蹴後転脚（ぜんしゅうこうてんきゃく）	敵背後⇖K	40	中段	26-5	26	——	

●基本技

パイはスピード型のキャラクターであるが、なかでもその傾向はパンチ系の技に顕著にあらわれている。

リーチもそこそこあり、出の速さは全キャラ中最速というパイの立ちパンチは、今回かなりのアドバンテージとなり得る。特に相手の攻撃に立ちPでカウンターをとり、投げに繋げば連続技として成立する。これを常に狙い、相手を押え込んでいこう。

●小ジャンプ攻撃

前作VF2で使い勝手のよかった飛燕単脚は、VF3ではガードされてしまうと大技で反撃を食らうほどの隙ができてしまった。

今回の飛燕単脚は本誌ムック「VF2 ACT3」でも触れているように、相手の起き上がり時に裏まわりするために用いるのが効果的な使い方だ。ここからさまざまなバリエーションの起き攻めを仕掛けることができるぞ。

●後ろ攻撃

なんといっても特筆に値するのが⇩Pで出せる蒼下捶であろう。ここから通常の蒼下連捶掌につなぐことが可能なので、飛燕単脚とセットで起き攻め時に重宝する。

PAI CHAN

連掌（れんしょう）

PP	10+10	
上・上	8-2,7-2	14
上段P	――	



双拳旋風腿（そうけんせんぷうたい）

PPK	10+10+30	
上・上・上	8-2,7-2,14-2	27
上段K	――	

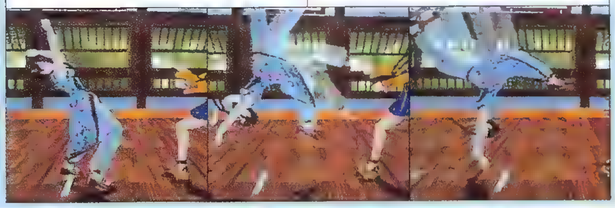


パンチ二発から上段蹴りに繋げるコンビネーション。残念ながら連続ヒットするのはパンチ部分のみだが、最後のキックはガードさせてしまえば反撃は受けない。

空中コンボに導入すれば、相手を直線的に吹き飛ばすことができるので、リングアウト狙いも可能。

連環背転脚（れんかんはいてんきゃく）

PPP⇖K	10+10+12+20	
上・上・上・中	8-2,7-2,10-2,10-3	38
サマー	――	



パンチ三発のあと背転脚に繋ぐコンビネーション。今回は高低差を利用すれば空中コンボにも使える。二択色が一層強くなっているＶＦ３では、連環転身掃脚との二択がわりと有効。このときはディレイをかけずに、いきなり仕掛けていくのがコツだ。このときは蒼下捶からの入力も交えればバレにくい（蒼下捶が連環コンボの一発目とみなされるため）。

連環高端脚（れんかんこうたんきゃく）

PPP➡K	10+10+12+30	
上・上・上・上	8-2,7-2,10-2,16-2	34
上段K	――	



パンチ三発のあと高端脚に繋げる、ＶＦ３から加わった新コンビネーション。連環転身掃脚よりも高い位置に攻撃判定が出現するので、自分より高い場所の相手を浮かせたときに使おう。また、縦にふっ飛ばす効果もあるため、リングアウトさせるときにも重宝する。

雷撃掌（らいげきしょう）

PPP	10+10+12	
上・上・上	8-2,7-2,10-2	19
上段P	――	



立ちＰから派生する、通称「連環コンボ」といわれるパンチ。

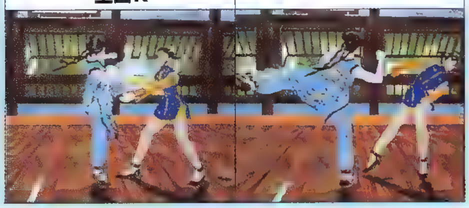
パイの立ちＰはＶＦ３に登場するほかのキャラのＰよりも技の出が速く、最速グループに属する。これを利用して、相手の技をガードしたときに入れる、もっとも簡単な返し技として重宝する。

なお冲拳がヒットすれば、三発目の雷撃掌までは無条件でつながる完全なコンボになる。

ＶＦ３では攻撃判定が強化されており、ただの冲拳を無造作にピシピシ出しているだけで、相手のヘタな技など出掛かりで潰してしまう。コンビネーションの合間に出していこう。

連環転身脚（れんかんてんしんきゃく）

PPPK	10+10+12+45	
上・上・上・上	8-2,7-2,10-2,17-5	35(43)
上回K	――	



ＶＦ３では四発目の蹴りの出が若干遅くなったが、新技のおかげでＶＦ２よりも使用頻度が上がっている。蒼下連捶掌か燕青虎双破がカウンターヒットしたときに狙って行こう。

ちなみにこれまでと違って、ＶＦ３ではＰ連打→Ｋ連打でも入力を受けつけてくれるぞ。

連環転身掃脚（れんかんてんしんそうきゃく）

PPP⇩K	10+10+12+35	
上・上・上・下	8-2,7-2,10-2,17-4	38(45)
下回K	――	



今回空中コンボでもっとも多用するコンビネーション。高低差も利用すれば、この技がヒットする場面はかなり多い。浮いた相手を燕子双掌などで浮かせ直し、連環転身掃脚に繋ぐのは必須テクニックだ。蒼下連捶掌後ならノーカウンターでも、鷹嵐以外の全キャラに連環転身掃脚が入るぞ。

また蒼下捶からＰＰ⇩Ｋと入力することによっても、技を出すことができる。

冲拳（避け） ちゅうけん

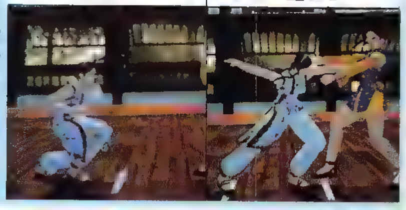
P＋E	10	
上段	8-2	13
上段P	――	



この冲拳はEボタンを同時に押した場合の技で、エスケープ中にPを押したものとは性能が異なる。違いは避けるときの姿勢が、通常のエスケープよりも低いのである。このため、通常エスケープでは避けれない「回転系」の技を潜ることができるのだ。

裏圏捶 りけんすい

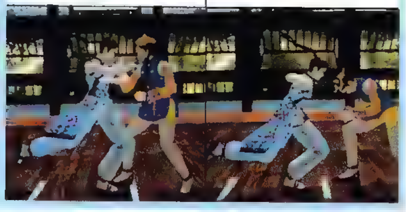
⇙P	12	
上段	22-1	26
上段P	酔い醒まし2	



ＶＦ３ではコマンドが変わり、モーションもしゃがみバックステップ後に技を出すようになっている。このため相手の攻撃をかわしながら攻め込んでいくことができ、上段攻撃ながらも使い勝手が大きく向上した。密着状態のときにその性能を如何なく発揮する技だ。

穿冲拳 せんちゅうけん

⇨P	14	
中段	12-1	
上段P	――	



この技もコマンドが変更、ほかのキャラでいうところの「肘撃」コマンドと同じになった。

技の性能のほうはＶＦ２同様で、「ガードされても反撃を受けない中段攻撃」として使える。

この技で相手を立ち状態に誘って、下段か投げを仕掛けよう。

上歩冲掌 じょうほちゅうしょう

⇦P	20	
上段	18-1	26
上段P	――	



コマンドが完成すると、かがんだ状態から手刀を繰り出す。このため、相手の上段攻撃に潰されずに技をだすことができる。また、カウンターヒットで相手を浮かせることが可能。リーチも長めなので、すこし遠い間合いから仕掛けるのもいい。

連拳腿 れんけんたい

PK	10+29	
上・上	8-2,14-2	31
上段K	――	



いわゆるPK。パイのPKはＶＦ１のときから連続ヒットしないのが伝統で、今回も当然（？）つながらない。連続になるのは、Pでカウンターをとった場合のみ。ＶＦ２.１同様に、Kを当ててもダウンは奪えないうえ、Kヒット時のよろけ効果は削除されている。

燕青虎双破 えんせいこそうは

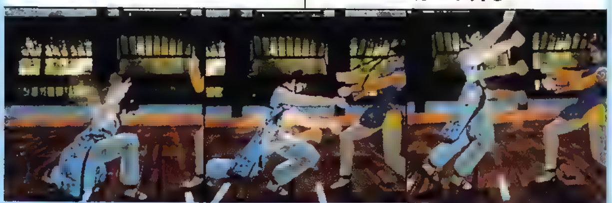
⬇⇨P	20	
中段	12-2	27
――	ガード外し	



しゃがみ状態から出す技で、相手のしゃがみガードを崩す効果がある。このときダメージは与えられないが、この隙から中段、下段、投げの三択に持ち込もう。また大カウンターをとって浮かせれば、アキラ以外の中量級に連環転身脚が入る。

燕子双掌 えんしそうしょう

⇨⇨P	20	
中段	14-3	30
――	ガード外し	



燕青虎双破に似た技だが、ここからKを押すことによって飛燕弾腿に派生する。

攻撃発生が非常に低い場所から現れるのを利用して、空中コンボに組み込もう。浮いた相手が地面すれすれまで落ちても、この技で拾い直すことができるぞ。

飛燕弾腿 ひえんだんたい

⇨⇨PK	20+20	
中・上	14-3,12-2	45
上段K	――	



燕子双掌のあとでKを押すとこの技がでる。このキックは上段だが、相手がしゃがみ状態でも燕子双掌で立ち上がらせるために、正面なら空振りすることがない。空中コンボに導入するのが主な使い方で、「掣燕掛塔→高蹴腿→飛燕弾腿」が簡単かつ強力なコンボだ。

AKIRA
JACKY
SARAH
LAU
PAI
WOLF
JEFFRY
KAGE-MARU
SHUN
LION
AOI
TAKA-ARASHI

蒼下捶（そうかすい）

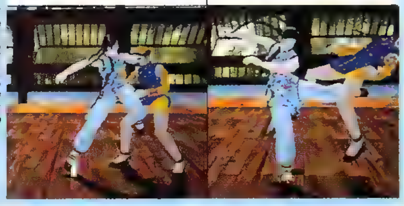
⇘P	12	
下段	19-2	26
下段P	———	



この技から多くのコンビネーションに派生する、コンボスタートの技。判定は下段で、相手と足向きが八の字のときのほうがヒットさせやすい。
ただしこの技で単発で止めてしまうと、相手から下段投げをくらうほど隙が大きい。必ず蒼下連捶（二発目）まで出そう。

翻身跳端脚（ほんしんちょうたんきゃく）

走り中 K	20-70	
上段	33-7	24
———	———	



ダッシュ状態からKを押すとこの技が出る。攻撃発生まで非常に時間がかかり、なおかつ上段攻撃というのが難点。だが、この技をカウンターで当てればウルフ、ジェフリー、鷹嵐、デュラル以外のキャラに連環転身脚が入ることを覚えておこう。

蒼下連環捶（そうかれんかんすい）

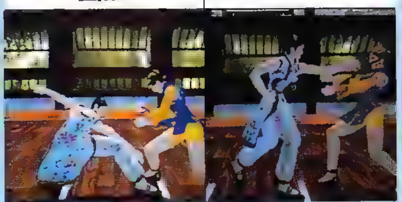
⇘PPP	12+8+12	
下・上・上	19-2,11-2,10-2	19
上段P	———	



蒼下連捶から派生する技。蒼下捶から出せるPはここまでで、このあとK、⇩K、⇘Kと押すことでそれぞれ転身脚、転身掃脚、背転脚に連携することが可能だ。

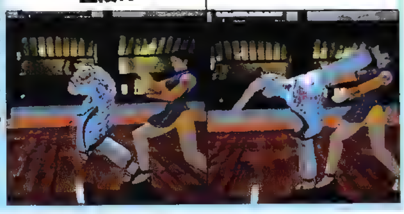
蒼下連捶（そうかれんすい）

⇘PP	12+8	
下・上	19-2,11-2	18
上段P	———	



蒼下連捶脚（そうかれんすいきゃく）

⇘PPK	12+8+30	
下・上・上	19-2,11-2,14-2	27
上段K	———	



双拳旋風腿の一発目が蒼下捶になったもの。崩し技である、燕風輪翔のあとに出すと決めやすい。
単発で出すときは、最後の蹴りの部分をディレイ入力で遅らせれば効果的だ。

蒼下連捶掌（そうかれんすいしょう）

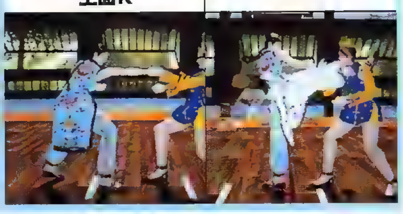
⇘PP⇨P	12+8+26	
下・上・中	19-2,11-2,16-5	24
上段P	———	



ＶＦ３で、パイのパワーアップに大きく貢献した技が、この蒼下連捶掌だ。三発目で腕を振り上げ、掌で相手を高く浮かせることができる。その浮力は、平地でウルフ、ジェフリーにノーカウンターで当てても、連環転身掃脚がクリーンヒットするほどの力を持つ。

連拳旋風牙（れんけんせんぷうが）

PK+G	10+20-40	
上・上	8-2,17-5	25
上回K	———	



立ちPがヒットしたときに、すばやく旋風牙のコマンドを入力することによって、コンビネーションとしての旋風牙を出すことができる。地上ではどのような当てかたをしても、連続で繋がらない。相手の避けを読めたときなど、先読みで使う程度の技と思えばいい。

連拳燕旋蹴（れんけんえんせんしゅう）

P⬇K+G	10+35	
上・下	8-2,19-4	24(33)
下回K	———	



立ちPヒット時に燕旋蹴を入力すると、通常より早く燕旋蹴を出すことができる。旋中腿や穿冲拳といった中段攻撃で、立ちガードを誘ってから出すようにしよう。
こちらが牽制で出す立ちPのあとエスケープしてくるような相手なら、より効果的に使える。

高蹴腿（こうしゅうたい）

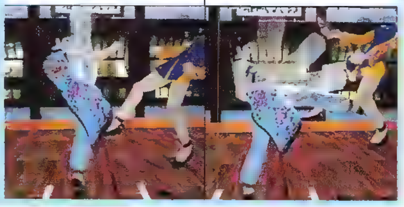
K	20	
上段	12-3	28
上段K	——	



パイは立ちKがほかのキャラと違って「昇腿」型ではない。ＶＦ２では、ヒットした相手が一回転して吹っ飛ぶという豪快な技だったが、ＶＦ３ではこの効果は無い。代わりに相手を浮かせる能力が追加され、ここから空中コンボをねらうことが可能となった。

虎燕煸脚（こえんはいきゃく）

KK	20+20	
上・中	12-3,15-3	28
上段K	——	



かかと落としタイプの技で、高蹴腿の後でKを押すとこの技に派生する。攻撃判定は中段だが、意外に高蹴腿からの繋ぎが遅いため、相手にバレやすいので過信は禁物。

ちなみに、K＋Eの方の高蹴腿からは出せないので注意しよう。

高蹴腿（避け）（こうしゅうたい）

K＋E	25	
上段	14-2	23
上段K	——	



これも「避け冲拳」と同じタイプの、エスケープののち高蹴腿に繋げる技。避け冲拳は投げを、避け高蹴腿はカウンターをとって空中コンボを狙う場合にと使い分けよう。P＋E、K＋Eとも、避け方向はレバーでは指定できず、前に出している足の方向に常に動く。

高端脚（こうたんきゃく）

⇨⇨K	30	
上段	16-2	34
上段K	——	



ＶＦ２とは若干モーションが異なり、少し蹴り足が低くなっている。そのため、空中コンボ時にＶＦ２ではぎりぎりで落としてしまうような状況のときでも、ちゃんと拾えるようになっている。

旋中腿（せんちゅうたい）

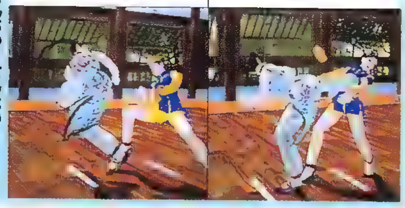
⬂K	21	
中段	14-2	24
中段K	ガードハーフ	



通称ミドルキックと呼ばれる中段キック。この技で大カウンターをとり、浮いた相手に空中コンボを叩き込むのがセオリーだ。この技で浮かせた後は燕子双掌でさらに浮かせて、そのあとで任意の空中コンボをいれてもいい。

旋中穿腿（せんちゅうせんたい）

⬂K＋E	21	
中段	14-2	25
中段K	——	



軸をずらしながら旋中腿を仕掛ける、対エスケープ用の技。相手がこちらに対応した方向以外や、ただ立っている相手に出してもカスリもしないので、使いどころが難しい。

旋風牙（せんぷうが）

K＋G	25-45	
上段	22-6	25(36)
上回K	——	



おなじみ逆時計周りに繰り出す回転キック。ＶＦ３ではエスケープのおかげで脚光を浴びることになった。旋風牙はその回転方向の性質上、相手が手前にエスケープしてきたときに有効。ただし、P＋Eのような特殊なエスケープには潜られてしまうぞ。

燕陣旋風脚（えんじんせんぷうきゃく）

⇦K＋G	45	
上段	16-4	31(39)
上回K	——	



旋風牙とは逆回転の、対を成す技。ＶＦ３ではグラフィックが一新され、かなりかっこよくなっている。手前にエスケープしてから出せば、ちょっとでも反応が遅れれば気持ちよくヒットするので狙ってみよう。

燕舞連脚（えんぶれんきゃく）

⇨K＋G	15+18	
中段	20-3,5-4	19(35)
——	——	



側転ばりに縦回転しながら、キックで攻撃する。実は２ヒット技で、遠間から二発目だけを当てるようにすれば反撃は受けない。一発目はガードされてしまうとよろけてしまうが、二発目ならガードされてもよろけないことを覚えておこう。

腿登裏旋脚（たいとうりせんきゃく）

しゃがみから立つ間にK	35	
中段	14-2	33
上段K	——	



しゃがんでから立つまでのあいだにKボタンを押すという、ＶＦ１からの継承技。ＶＦ３では攻撃の当たりが強くなったらしく、打ち負けるということがない。相手がちょっとでも動く気配を見せてから反応しても間に合うので、頼れる迎撃技といえる。

燕蹴背転脚（えんしゅうはいてんきゃく）

⇗K＋G	30	
中段	32-4	37
──	──	



燕蹴背転連脚（えんしゅうはいてんれんきゃく）

⇗K＋G⇐K	30+40	
中・中	20-2	35
──	──	



ともに中段のジャンプ攻撃だが、１発目をガードされると自分の体勢が崩れてしまう。こうなると相手に背を向けたまま隙をさらすことになるため、使うときには注意が必要だ。

２発目は、１発目がどのような状態でヒットしようとも出すことが可能。ただし１発目をガードされた場合、パイの体勢が崩れたのちに２発目が出るので使えない。狙いが２発目にあるのなら、１発目を遠間で空振りさせるといい。

燕旋蹴（えんせんしゅう）

⬇K＋G	20-35	
下段	24-5	32(44)
下回K	──	



相手からダウンを奪える、下段回し蹴り。パイの下段技は他に翻身掃脚や蒼下連捶といった、使い勝手のいい技が追加されているので、無理にこちらを使うことはない。なお、パイの回し蹴り系はガードされると体勢が崩れてしまい、大きな隙ができてしまう。

翻身掃脚（ほんしんそうきゃく）

⇙K＋G	25	
下段	19-5	37(45)
──	──	



同じ下段回し蹴りである、燕旋蹴の逆回転バージョン。技後の硬直は燕旋蹴と大差ないが、技が出るまでが燕旋蹴よりも速いので、こちらのほうをメインに使っていこう。

背転脚（はいてんきゃく）

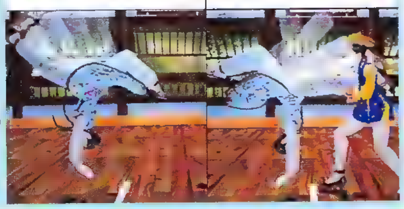
⇖K	40	
中段	20-2	35
サマー	──	



バク転しながらサマーソルトを放つ技。ＶＦ３では攻撃直後からのけぞり始めるため、相手の攻撃をかわしつつ当てるという、技本来の使い方がやりやすくなっている。

連旋背転脚（れんせんはいてんきゃく）

⇖K⇒K	40+30	
中・中	20-2,32-4	37
──	──	



背転脚を出し終わった直後、後ろ向きのまま逆さ蹴りで帰ってくるというフェイント色の強い技。わざと背転脚を空振りさせて、投げにきたところを…という感じで使おう。相手がこれにひっかからなくなったら、背転脚後に翻身掃脚を出せばよく当たるぞ（笑）。

連下旋腿（れんかせんたい）

⇩KK	10+19	
下・上	12-1,16-2	30
上段K	──	



旋栽腿から派生するコンビネーションのひとつ。二発目の蹴りは腿登裏旋脚に似ているが、攻撃判定は上段なので気をつけよう。使うときは、ディレイを最大限に利用すればより効果的だ。事前に旋栽腿→投げという連携を見せておけば、当てやすくなるだろう。

旋栽腿（せんさいたい）

⇩K	10	
下段	12-1	24
下段K	──	



基本技の下段蹴りで、この技のあとさらにキックをもう一度押すと連下旋腿に、レバー下のままキックを出すと連旋掃脚が出せる。また、この技を単発で出すごとに軸足を変えることができる。

実戦ではこのキックをカウンターで当てて投げに連携するといい。

連旋掃脚（れんせんそうきゃく）

⬇KK	10+12	
下・下	12-1,25-4	32
下回K	──	



下段キックの旋栽腿から燕旋蹴につなげるコンビネーション技。それぞれ連続にはならないが、一部のキャラ以外には旋栽腿のあとで動こうとした場合ヒットする。ただしガードされると、下段投げか中段攻撃をくらってよろめくことになるので、十分注意してほしい。

飛燕単脚（ひえんたんきゃく）

↘K		19
中段	12-3	22
———	———	



使い勝手のいい小ジャンプ攻撃…のはずだったが、ＶＦ３ではガードされると自分がよろけてしまい、ＰＫはおろか投げまで食らうという弱体化ぶり。おかげでそう気軽に出すことができなくなった。今回は起き攻め用として使おう（対戦基礎ページ参照）。

飛燕烈脚（ひえんれっきゃく）

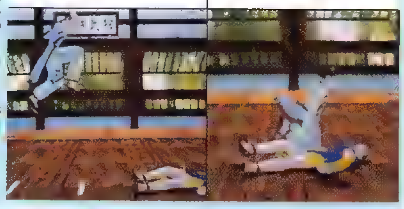
↘KK		19+10
中・中	12-3,2-2	41
———	———	



飛燕単脚からＫをもう一回押すとこの技に変化。二発目は相手をダウンさせる効果がある。攻撃発生までが短いほうなので、飛燕翻胯や燕風輪翔のあとに仕掛けるといい。ただし、ガードされたときはＶＦ２同様、確実に反撃を受けることを忘れないようにね。

燕蹴高雷撃（えんしゅうこうらいげき）

⇩⇧P		40
ダウン攻撃	33-6	47
———	———	



大ダウン攻撃。ＶＦ２までとは入力が若干異なり、レバーを「⇩⇧」と入れなくてはならないことに注意。

アンジュレーションを利用して、高い位置から低い位置の相手に仕掛ければ、より加速がついて攻撃力がアップする。

燕蹴雷撃（えんしゅうらいげき）

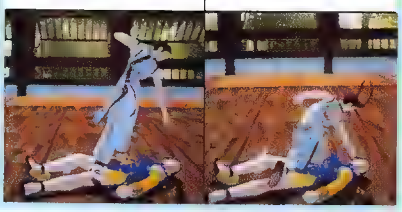
⇧P		30
ダウン攻撃	30-9	40
———	———	



小ダウン攻撃。今回はレバーを上にいれたままＰを連打すれば、大ダウン攻撃にはならずに小ダウン攻撃が出せるので、楽に最速で繋げることができるようになった。

雷陰掌打（らいいんしょうだ）

↘P		10
ダウン攻撃	18-2	41
———	———	



ダウンした相手の近くで、相手方向の斜め下＋Ｐを押すと、正拳で追い打ちする。倒れている相手が少しくらい離れていても、ダッシュで間合いをつめれば間に合うことが多いぞ。

座架旋腿（ざかせんたい）

敵背後⇩K		22
下段	16-4	24
———	———	

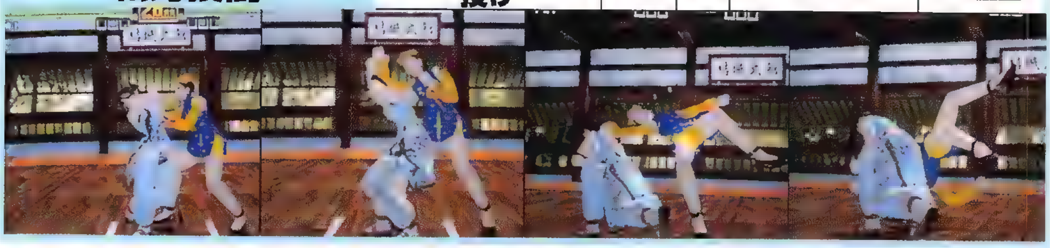


自分が、相手に対して背を見せているときに出す技。

実戦では相手の起き上がりを飛燕単脚で跳び越え、裏側から攻撃するのに役立つ。跳び越えたあとは、相手との距離を調整してから出すようにしよう。

転身捜倒（てんしんそうとう）

P+G			50	
投げ	——	——	———	———



基本となるＰ＋Ｇでの投げ。この技でダウンさせても、追い打ちはなにも入らないのがマイナスポイント。しゃがんだ状態からでも出せるのはいいが、やはり与えるダメージなどから考えてもコマンド投げのほうを使いたい。

ＶＦ３ではほとんどのコマンド投げを抜けることができるので、たまにこういった投げも組み込んでいったほうがいい。

背身挑掌（はいしんちょうしょう）

敵右or左 P+G			40	
横投げ	——	——	———	———

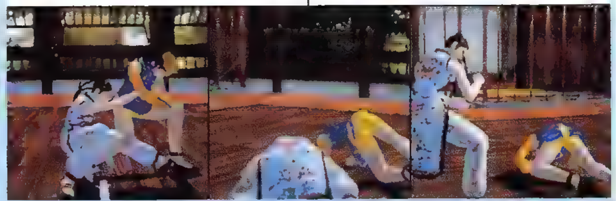


相手の横側から投げを仕掛けると、この投げになる。数少ない投げ抜け不可能技のひとつでもある。なお、この投げになる角度だと、ほかのコマンド投げを入力しても自動的に横投げになるので注意。

背身挑掌は見た目以上に相手を突き飛ばすため、状況によってはリングアウトも狙える。

春燕掛塔（しゅんえんかとう）

敵後ろ向き立ち P+G	10	
背後投げ	――	――
――	――	



相手の背後から仕掛ける投げ。これも投げ抜けされない上、崩しの属性を持っているので、起き上がってくる相手に追い打ちをかけることができる。

前蹴後転脚（ぜんしゅうこうてんきゃく）

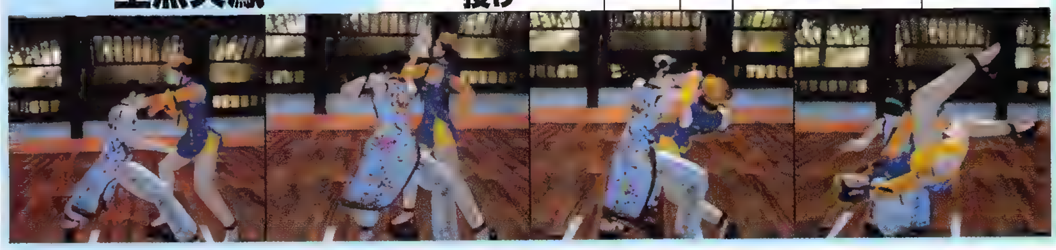
春燕掛塔後 K+G	30	
中段	32-4	25
――	――	



春燕掛塔に成功したら、K＋Gと先行入力しておけば転身背転脚が最速のタイミングで出てくれる。どうやらこのときの蹴りはコンボ確定のようで、現時点では抜ける方法は見つかっていない。微少でも、確実にダメージを与えたいというときに用いよう。

空烈天鳳（くうれつてんほう）

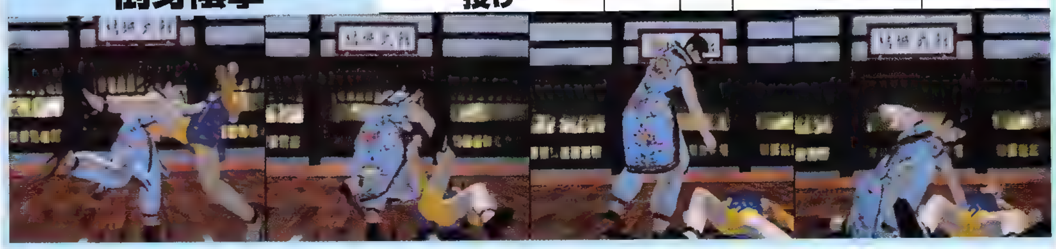
⬇⇨P+G			60	
投げ	―	―	――	――



主に相手の上段攻撃をしゃがんでかわしたときに用いる。なかなかかっこいい技なので積極的に使っていきたいという人もいるだろう。立ち状態でも、「ダッシュしゃがみ」システムを利用すればいつでも使える。相手の技をガードした後に、これで投げれば通っぽいぞ。

倒身陰掌（とうしんいんしょう）

⇨⇨P+G			10+40	
投げ	―	―	――	――

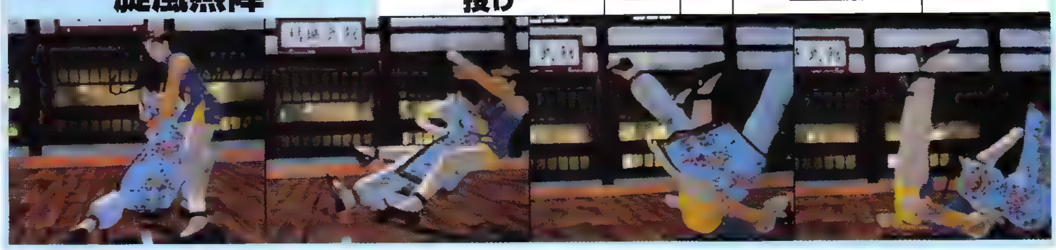


ＶＦ１から存在する、パイの持つ投げのなかでもお手軽度ナンバーワンの投げ技。コマンドの関係上、クイックフォワードしながら出すことができるので、成功率が非常に高い。

大外刈りでダウンさせ、雷陰掌打を一発入れるまでオートマチックで行ってくれる。このあとさらに自力でもう一発雷陰掌打を入れることも可能。ＶＦ３では、ＶＦ２よりもこの携ぎがやりやすくなっているようだ。

旋風燕陣（せんぷうえんじん）

⇦⇨P+G			60	
投げ	―	―	――	――



柔道の小内刈りのような体勢から、そのまま反対側まで倒れ込む技。従来は、相手からリング際に追いつめられたときに攻守逆転を狙って出していた。ＶＦ３ではエスケープがあるので、こういった意味合いで旋風燕陣を使う必要性は薄いかもしれないが、下手にエスケープでリングアウトを回避しようとする行為は結構バレやすいもの。やはり、まさかの旋風燕陣はまだまだ利用価値が高そうだ。

天地頭落（てんちとうらく）

⇨⇦P＋G			55	
投げ	—	—	——	——

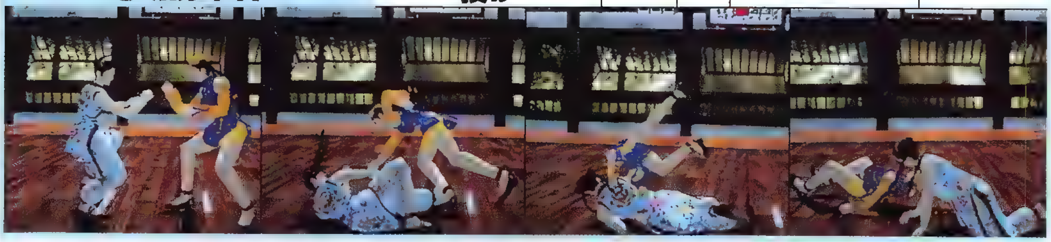


今回から技のコマンドが変更されたため、はじめのうちは使いにくいと感じるかもしれない。しかし、相変わらずクィックフォワードから１フレーム入力で技が発動するので、使い勝手の良さは抜群だ。

壁のあるステージで、相手を壁際に追いつめた状態でこの技を出すと、よりダイナミックなグラフィックに変わり、与えるダメージも通常の天地頭落より若干高く、投げ抜けもされない。

掣燕掛塔（せいえんかとう）

⇦⇩P＋G			30	
投げ	—	—	——	——

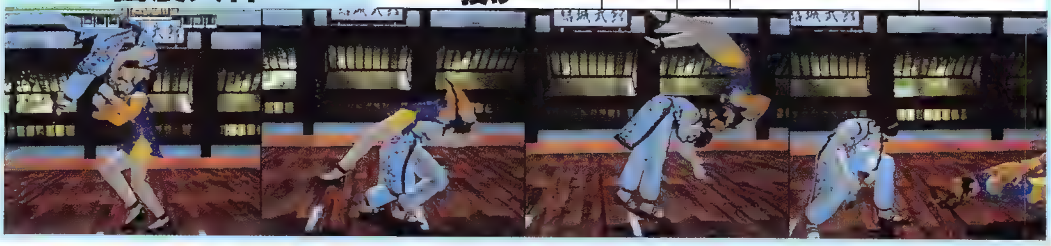


パイの投げの中でもっとも重要な投げがこの掣燕掛塔だ。ＶＦ３ではある程度よろけが回復できるようになったため、追い打ちを入れるときは相手の回復具合をよく見よう。

基本的に追い打ちは高蹴腿で浮かせて、ここからその時の高低差によってコンボを変えていく。高蹴腿のあとは飛燕弾腿が安定で、場所と相手によっては代わりに連環転身掃脚につなぐこともできる。

雷震入林（らいしんにゅうりん）

⇨P＋G			50(60)	
投げ	—	—	——	——



俗にいう首刈り投げと呼ばれる技。クィックフォワードから仕掛けようとすると、倒身陰掌に化けてしまう。これを防ぐには、レバーを前に三回入れてからＰ＋Ｇを押せばＯＫ。

飛燕翻跨（ひえんほんこ）

⇘P＋G			0	
投げ	—	—	——	——

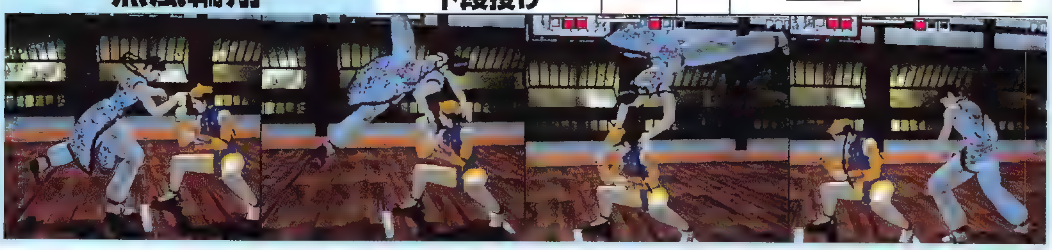


見た目は対しゃがみ崩しの燕風輪翔にそっくりだが、こちらは立ち状態の相手に仕掛ける技。燕風輪翔のように崩しの属性を持つので、これで裏に回って攻めに転じることが可能。

この後に必ず入る技というのは、残念ながらごく一部の中途半端なものしかない。そのため、崩し後の連携パターンをいくつか持っておいて使い分けるようにしよう。

燕風輪翔（えんふうりんしょう）

敵しゃがみ ⇨P＋K＋G			0	
下段投げ	—	—	——	——

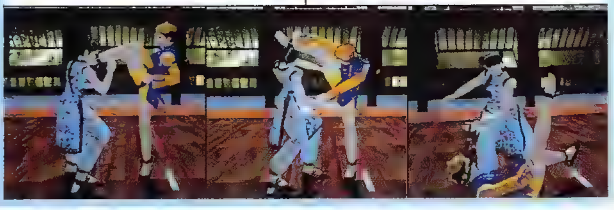


しゃがんでいる相手の上に両手をついて、側転しながら相手の背後をとる技。これ自体に攻撃判定はないが、使い方は重量級の持つしゃがみ投げと同じと考えて差し支えない。

このあとに入れる技は飛燕烈脚が狙い目。しかしＶＦ２のとき以上に逃げられ易いので注意しよう。相手がしゃがんだままでなければ、蒼下揷スタートのコンビネーション技につないでもいい。

螺旋按掌（らせんあんしょう）

⇦P+K	25	
上段K返し	———	———
———	———	



燕旋擺柳（えんせんはいりゅう）

⇦P+K	25	
上段P返し	———	———
———	———	



架脚旋転（かきゃくせんてん）

⇗P+K	25	
中段K返し	———	———
———	———	



飛燕擺柳（ひえんはいりゅう）

⇗P+K	30	
肘返し	———	———
———	———	



膝転倒海（しってんとうかい）

⇗P+K	25	
膝返し	———	———
———	———	



相手の攻撃を受け流し、その力を利用しつつ返し技を叩き込む攻撃法。

VF3ではコマンドが変更され、返せる技も大幅に増えた。そのかわり受け流しに失敗すると隙ができるため、リスクも大きくなった。

パイには新しく飛燕擺柳と膝転倒海の2種類が加わった。飛燕擺柳のほうは、VF2での「肘撃取り」が新グラフィックになっただけなので、種別としては燕旋擺柳に属する。

完全に新しいものは膝転倒海で、これは相手のニーキック（膝蹴り系）を返すことができる。VF2までは「パイの受け流し対策は膝蹴りでOK」といった風潮があっただけに、VF3でもっとも頼りになる返し技となるだろう。特にパイにとって、対アキラ、ウルフの膝蹴りはガードしても決定的な返し技に乏しいので、うまく受け流しを使っていきたいところだ。

翻身螺旋蹴（ほんしんらせんしゅう）

螺旋按掌されたと同時にP+G	20	
返し返し	———	———



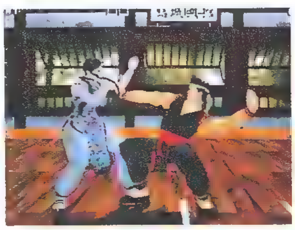
同キャラ限定の返し技で、相手の螺旋按掌中にP+Gを押すことで逆に切り返すことができる。このとき、とられた技のグラフィックが螺旋按掌にならなければならないことに注意。燕旋擺柳などを返すことはできないぞ。

雲手（うんしゅ）

このムックで全技公開ということになっているが、パイには技表に掲載されていない技が一つだけ存在する。

その技は「⇨P+K」、簡潔に説明すると葵のいなし技のようなもので、相手の上段パンチ系の攻撃を振り払う効果を持つ。パイの足向きが順足か逆足かで、そのモーションも変化するぞ。

このとき相手の技が単発なら、すぐ雷撃掌（PPP）を出せば連続で繋がる。逆にコンボ系のときは、すぐ当て身コマンドを入力しておけば直後の技をとることが可能だ。



相手の上段攻撃を振り払え！

これがパイのセガ非公認技の全容だが、この技にはもう一つ隠された能力が存在する。実はこの技のモーションが発生してパイが構えている間は、投げられの判定が消失するのである。

つまり、相手が投げに来ると思ったらこのコマンドを入れておけば、相手の投げは成立せずにスカリモーションに化けてしまうのだ。これを利用すれば、逆にこちらの投げが入るぞ！！

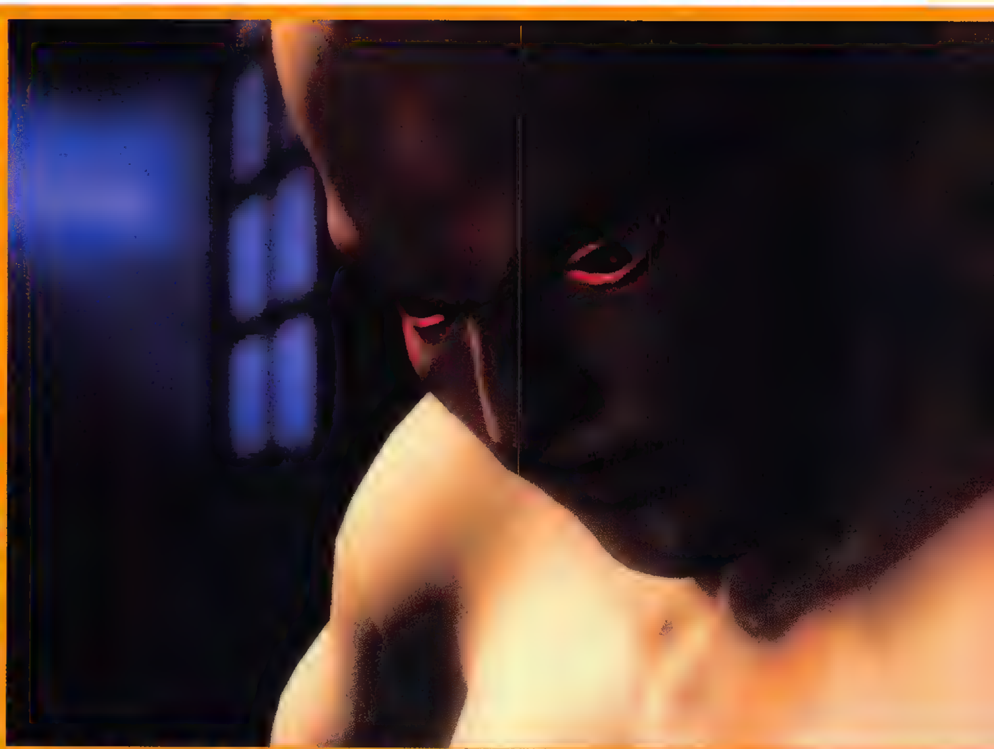


相手の投げに合わせればこの通り。投げ抜けするより断然有利だ。

Wolf

ウルフ ホークフィールド

Name:Wolf Hawkfield
Country:Canada
Birthday:1966.2.8
Sex:Male
Blood Type:O
Hobby:Karaoke
Job:WoodMan
Fighting Style:
Pro-Wrestling



●基本技
　使える固有技が増えたとはいえ、攻めの起点、移動手段、連係への割り込みと幅広く役に立つストレートハンマー（P）。PKキャンセルよりP単発のほうが隙は少ないぞ。
　モーションも一新、パワーアップしたのがロースマッシュ（⬇K）。前進するようになったので、上段攻撃をかわしつつ接近するのに最適。おまけにカウンターヒットすれば投げが確定と言うことなしの強さ。ただ、発生は遅く、ガードされれば反撃確定なので乱発はやめよう。

●小ジャンプ攻撃
　固有技を除けば、特に使えるものはない。

●大ジャンプ攻撃
　これもまた然り。特に今回、ジャンプで相手を跳び越えにくくなり、ライジングトー（昇り蹴り）もいまいち。

●背後攻撃
　使い分けは基本的に前作通り。バックドロップキックがレバー下入れっぱなしでも出るようになったのがうれしい。

●ダウン攻撃
　ダウン攻撃として使える多くの固有技を持つウルフだが、威力その他、通常のダウン攻撃が最も優れている。

BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ	攻撃属性	発生・持続	硬化	返し	効果
ストレートハンマー	P	14	上段	12-2	13	上段P	
ストレートハンマー［避け］	P+E	14	上段	12-2	13	上段P	
ローハンマー	⬇P	9	下段	10-1	14	下段P	
ハイキック	K	30	上段	16-2	23	上段K	
ハイキック［避け］	K+E	30	上段	16-2	23	上段K	
フェイスリフトキック	⇘K	28	中段	16-2	37	中段K	
サイドミドルキック	⇘K+E	33	中段	16-2	37	中段K	
ロースマッシュ	⬇K	17	下段	16-1	28	下段K	
大ジャンプ攻撃							
ジャンピングラリアート	空中で⇨P	30	中段	21-6	43	——	
ミサイルキック	空中で⇨K	50	中段	12-4	45	——	
ハンマーキック	空中でK	30	中段	10-2	28	——	
ライジングトー	上昇中にK	36	中段	4-5	61	——	
ヒールクラッシュ	着地ぎわでK	30	中段	11-5	11	——	
バックサイドキック	空中で⇦K	48	中段	12-3	45	——	
小ジャンプ攻撃							
ステップハンマー	上昇中、空中でP	30	中段	34-4	27	——	
トークラッシュ	空中でK	30	中段	10-2	22	——	
トークラッシュ	上昇中にK	30	中段	39-4	28	——	
ハンマーエッジ	着地ぎわK	22	中段	10-2	25	——	
ダウン攻撃							
エルボードロップ	⇘P	15	ダウン	29-2	50	——	
ハイエルボー	⇩⬆P	40	ダウン	39-3	23	——	
エルボー	⇧P	30	ダウン	39-3	23	——	
サマーソルトドロップ	⇧K	16	ダウン	32-3	76	——	
後ろ攻撃							
バックキック	敵背後K	36	上段	14-3	26	——	
ローリングハンマー	敵背後P	12	上段	11-1	21	——	
バックローハンマー	敵背後⇩P	30	下段	15-3	23	——	
ローリングハンマー	敵背後⬇P	12	上段	14-2	25	——	
バックドロップキック	敵背後⬇K	36	下段	17-1	39	——	

ジャブストレート

PP	14+14	
上・上	12-2.9-1	19
上段P	―――	



1、2アッパー

PPP	14+14+24	
上・上・中	12-2.9-1.18-2	29
上段P	―――	



Pボタンを連打するだけで出せる(出てしまう)おなじみのコンビネーション。ジャブストレートは連続技だがアッパーはつながらない、中段とはいえ今となっては喰らってくれる人もいない。おまけにガードされれば反撃は必至だ。かといって、PPで止めてもいいことはないので、どうせ使うなら3段連続のエルボースマッシュを使っていこう。

ソニックアッパー

⇘P	24	
中段	18-2	29
上段P	ガード外し	



立ち状態から放たれるアッパー。相変わらずしゃがんでいる相手にはダメージを与えることができず、強制的に立ちあがらせるだけ。ヒットさせたとしても、相手側が先に動けるようになるので使い勝手は今一つ。

カウンターヒットならば浮かせることができる。

バーティカルアッパー

⬊P	22	
中段	14-2	23
上段P	―――	



こちらは完全な中段判定のアッパーで、しゃがんでいる相手にダメージを与え、なおかつ強制的に立ち上がらせることができる。また、ヒット後はこちら側が若干先に動けるため、攻めの起点として優秀。カウンターヒットで浮かせて空中コンボも可能だ。

コメットフック

⇙P	19	
中段	12-1	27
ひじ	ガードハーフ	

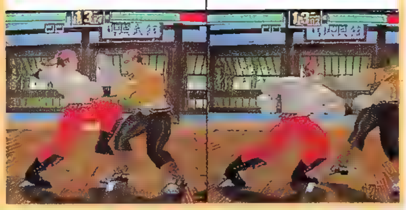


しゃがみガードにヒットさせると、よろけを誘発させることのできる中段攻撃。他キャラの「ヒジ」にあたる。リーチは短いものの、発生が早く、ガードされても反撃を受けづらく、よろけ→投げが確定であったりといいことづくし。

接近戦のメインはこれで決まり。

エルボーバット

⇦P	20	
上段	13-3	31
―――	―――	



頭上から一気にヒジを振り下ろす上段攻撃。発生が早く、一撃で相手をダウンさせることができるが、やはり上段攻撃であるというその一点だけで、利用価値は少ない。

レベルバックチョップ

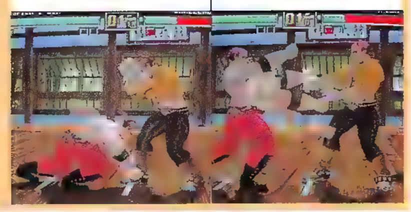
P+K	24	
上段	21-2	26
上段P	―――	



相手の胸板を叩く逆水平チョップ。上段判定で発生も早くはなく、ダウンも奪えないという、いまいち使い道に困る技。一応カウンターヒットさせれば浮かせて空中コンボが可能だが、屈辱技の域は出ないかも。とどめにどうぞ。

リバーススレッジハンマー

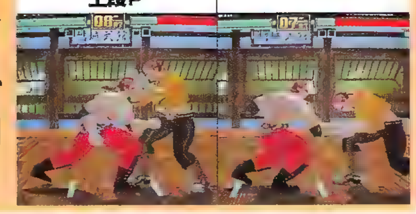
⬇⇘⇨P	30	
中段	14-3	39
―――	―――	



通称「ちゃぶ台返し」。発生が早く、判定が強く、ダウンを奪える中段攻撃と使える要素はいくつも持っているものの、いかんせんリーチがなく、隙が大きく、与えるダメージも大きくないため出番は少ない。当然、VF2で使えたジャイアントスイングとの自動2択もできなくなっている。

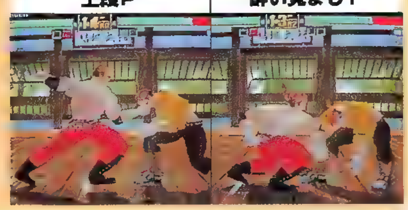
ボディーブロー

⇨P	14	
中段	15-2	24
上段P	―――	



ドラゴンフィッシュブロー

⇨PP	14+20	
中段	18-2	37
上段P	酔い覚まし1	



中段のボディーブローから上段への振り下ろすようなフックへのコンビネーション。ボディーブローは若干当たりが弱くなったものの隙の小ささは健在。ドラゴンフィッシュブローがガードされると投げ確定なので、基本的にはボディーブロー単体で使っていこう。接近手段と考えても結構いける。

通常、連続技にはならないが、ボディーブローがカウンターヒットした場合ドラゴンフィッシュが連続ヒットする。

スクリューフック

⇨⇘⇩⇙⇦P	20	
中段	12-2	31
――	ガード外し	



スクリューラリアート

⇨⇘⇩⇙⇦PP	20+20	
中・上	12-2.23-2	25
――	――	



中段のスクリューフックから、その勢いで回転しつつ逆の腕で上段判定のスクリューラリアットのコンビネーション。これもまた、スクリューフックがカウンターヒットしたときのみ連続技になる。1発止めよりも2発出し切ったほうが隙は少ないが、どちらにせよガード後投げが入ってしまうので多用すべき技ではない。慣れていない相手になら1発目止めから投げ、というのが意外に効果的。

トマホーククラッシュ

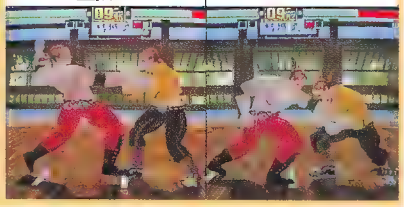
⇨P+K	20	
上段	15-3	23
上段P	酔い覚まし2	



頭上から手刀を振り下ろす上段攻撃。ヒットすると相手を強制的にしゃがませる効果を持ち、打撃を出すか、ダッシュやエスケイプで瞬間的に立たない限り、ダッシュからのしゃがみ投げを決めることができる。逆にこれらを読んで立ち投げやキャッチ投げ、中段攻撃などを狙うのも手だ。

アローナックル

⇩P+K	20	
中段	13-2	30
上段P	――	



これもまた相手を強制的にしゃがませる技だが、こちらは発生も早く中段判定と一見使えそうだが、すぐに相手が回復してしまうため利用価値は今一つ。ここからは中段や投げを狙っていくのもいいが、一瞬様子を見る、というのも悪くない選択肢だ。

グリズリーラリアート

⇙P+K	20	
下段	18-4	33
下段P	――	



リーチが長く、一撃でダウンを奪える（鷹嵐に対しても）下段攻撃、というだけで利用価値は高い。入力と同時に姿勢が低くなり、上段攻撃をかわしつつ攻撃できるのも強み。連係に組み込むより、中間距離で、対エスケイプを兼ねて使っていこう。

ショートショルダー

⇦⇨P+K	30	
中段	17-4	30
――	――	



その名の通り、近距離用のショルダーアタックだが、判定は中段でヒットすれば相手を高々と浮かせることができる。

攻撃の発生はニーブラストより遅いものの、上段をすかせる瞬間があることもあり、当たりは強い。また、浮いた相手に対する空中コンボ用の技としても優秀。

ショルダーアタック

⇦⇨P	20-70	
中段	19-5	35
――	――	

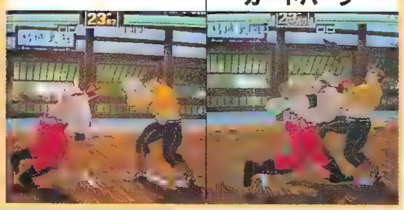


ウルフを代表する技の一つ。今までは博打か、空中コンボにしか使えなかったこの技だが、キャッチ→チェンジ→プッシュから連続ヒットするうえ、あがくとカウンターヒットのおまけ付き。

また、距離が離れると威力が大きく下がるので注意。あまりに浅いとダウンさせることすらできないぞ。

アックスラリアート

⇨P+E	40	
上段	24-16	31
――	ガードハーフ	



強上段攻撃すなわち立ちガード不能のこの技。

今回はそれに加えて若干の「避け」性質を持つようになったため出かかりを止められることも少なくなり、非常に使える。投げのチャンスにあえてこれを使うのも効果的、投げ抜けコマンドで逆に投げられたりする事もない。もちろん最後のとどめとして、ガードがちになっている相手へ使っていくのも基本だ。

前作ＶＦ２では、ヒジもなく、ミドルキックは一発ダウンと、よろけ技や崩し技といったものとは無縁だったウルフ。本人もそれに気付いたのか、長く厳しい修行（←たぶん）の末、とっておきの技を覚え帰ってきた。

その技の名は「コメットフック」モーションは「ヒジ」に似ているが「フック」である。この辺、「俺はヒジじゃない、決して他の連中のまねをしたわけじゃないぜ」というウルフの主張を感じる。でもやっぱり似てる。

しかし肝心の性能のほうはかなりのもの、というかはっきり言って強い。

発生は早く、一部の上段技をかわし、しゃがんでいる相手に当たればよろめかせる。おまけによろめいたら投げ確定というすばらしさ。コメットフックと投げの二択で立っていたら投げ、しゃがんでいてもコメットフックでよろめかせて投げる。やっぱ打撃からの投げはプロレスの基本だよね。



先行入力ダッシュをすればしゃがみから出すことも可能だ。

でも、ガードされても隙がなく打撃で返されることないけど、投げ確定なので程々にね。リーチがないので間合いにも注意しよう。



立ちPをすかすことが可能（平行時のみ）なのだ。

WOLF HAWKFIELD

ハンマーキック

PK	14+20	
上・上	12-2.12-2	25
上段K	——	



サイドミドルキック

⇘K+E	33	
中段	16-2	37
中段K	——	



ダブルハイキック

KK	30+20	
上・上	16-2.21-2	34
上段K	——	



ニーブラスト

⇨K	30	
中段	15-2	30
——	——	



ショートショルダーの追加によって多少影の薄くなった感はあるが、発生の早さ、隙の少なさを考えるとまだまだ重要な技であることに変わりはない。浮かせる高さは低いとはいえ、入る空中コンボはほぼ同威力なので、状況によって使い分けていこう。

ドロップキック

⇗K	40	
中段	23-5	29 (76)
——	——	



プロレスと言えばこれ、のドロップキック。モーションもより格好良く、スピードも速くなり非常に見切りにくくなっている。キャッチ投げとの遠距離2択というのが強引なようだが意外と効果的だ。空振りしたときやガードされたときはダウン状態になり、反撃を受けにくいのは以前と同様。ヒット時にはすぐに起き上がるようになったぞ。

ネックカットキック

K+G	36	
上段	20-4	37
——	——	



相変わらずこれと言った利点の見えない、上段判定の蹴り技。ダウン状態になるのも相変わらず。威力だけはそこそこある。

やはりK＋G系の技のコマンド入力失敗時以外見ることはないのだろうか。

ロードロップ

⇨⇩K	20	
下段	16-1	49
下段K	——	



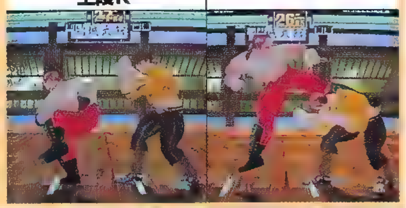
その場で、素早い下段のドロップキックを放つ。

コマンド入力がかなり楽になり⇨⇘⇩Kでも素早く入力すれば出てくれる。気になるのはグリズリーラリアットとの使い分けだが、若干リーチが劣るかわりにモーション、発生ともに早いロードロップは近距離向き。相手の残体力が少ないようなら、中段と投げの2択にこの技を選択肢に加えてもいいだろう。

ちなみに、技後の硬直は立ち状態からしゃがみ状態に変更された。

ローリングソバット

⇨K+G	30	
中段	21-2	37
上段K	——	



ＶＦ２では長いリーチと中段の判定、少ない隙のため、体力リード時のクルージングにもってこいの技だったが攻撃発生が遅くなり、隙も若干増えたため気軽に出すことはできなくなった。

とはいえ、下段攻撃をすかすことができるので全く使えなくなったということはない。

フライングニールキック

⇨⇨K+G	30	
上段	23-6	48
——	——	



アクロバティックなプロレスの蹴り技。長い距離を一気に飛ぶが、所詮は上段技。ドロップキックなどと比べると、性能的にはかなり見劣りする。

あくまで趣味の技であろう。

フロントロールキック

⇦⇨K+G	30	
中段	34-3	28
——	——	



前方へ倒れ込むように放つ浴びせ蹴り。今回は見た目通り、ダウン状態の相手にヒットするようになった。攻撃力は小ダウン攻撃より低く、相手を「押す」こともできないが、横転に対してホーミングしてくれる。空中コンボの締めにも悪くはない。

エルボースマッシュ

PP⇨P	14+14+16	
上・上・上	12-2.9-1.12-2	25
上段P	――	



すべて上段攻撃で、かつ連続攻撃になっている。これ自体隙も少なくなっている上、さらに連係させることができるため利用価値は高い。ＰＫを使うぐらいならこちらを使っていこう。

コンボエルボーバット

PP⇨P⇦P	14+14+16+20	
上・上・上・上	12-2.9-1.12-2.13-3	31
上段P	――	



当然ながらエルボースマッシュから上段のエルボーバットは連続技になっていない。出し切るか、エルボースマッシュ止めで投げるか、というのが効果的だ。もちろんこれだけでは２択になっていない。しゃがみ投げ、または以下のコンボダブルアームがあって初めて効果を発揮するのだ。

コンボダブルアームスープレックス

PP⇨P⇙P+K+G	70	
上・上・上・下段投げ	――	――
――	――	

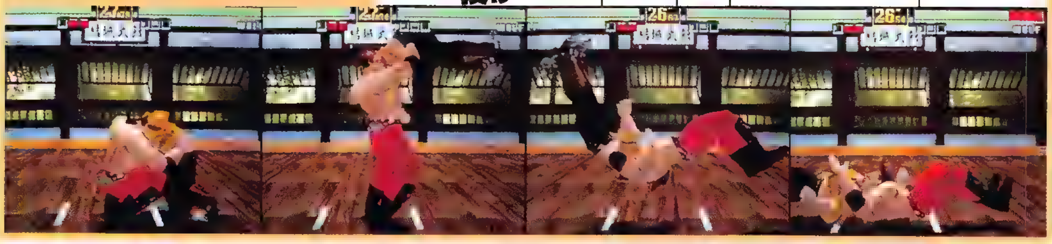


上段攻撃のからのしゃがみ投げ、ということで、エルボースマッシュがヒットしてしまうとこの技は成立しない。エルボースマッシュをしゃがんですかして投げ、などを狙っている相手に決まる。

途中でしゃがみＰなどに止められてしまうことも多いが、エルボースマッシュが見えた頃には投げが成立しているので使えない技ではない。

ブレーンバスター

P+G			60	
投げ	―	―	――	――

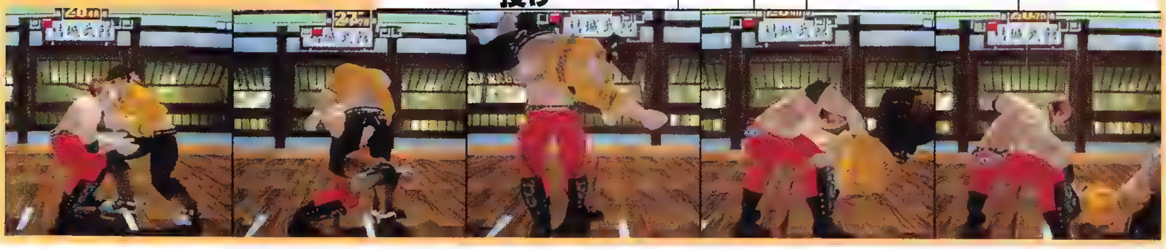


ウルフのいわゆる「Ｐ＋Ｇ投げ」。とはいえ、すべての投げが抜けられるようになったので他のコマンド投げと区別する必要もなくなったのだが。

多くのコマンド投げを持つウルフにとってこの投げは意外に重要な意味を持つ。たいていの相手は威力の高いジャイアントスイングやS.S.D.の投げ抜けを入れているためだ。確実に投げの決まる場面であえてこの投げを狙っていく必要はないが、乱戦時に意外と役に立つ投げである。

ボディスラム

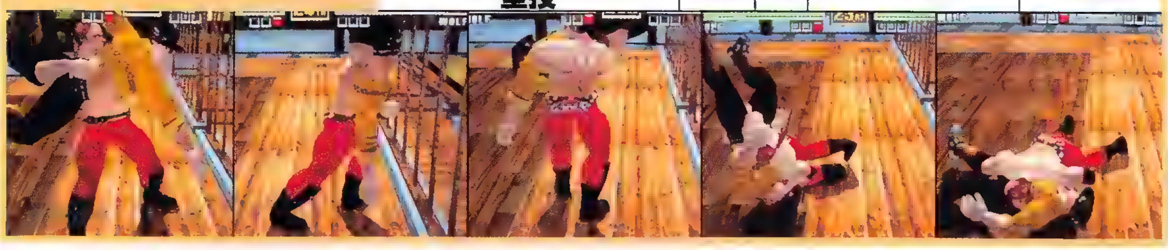
⇖P+G			50	
投げ	―	―	――	――



ウルフ唯一の１フレームコマンド投げだが、投げ抜けコマンドがS.S.D.と重複しているため、基本的に使う必要のない投げとなっている。これを使うぐらいなら、Ｐ＋Ｇ投げのほうがいい。

ウォールボディスラム

壁が前⇖P+G			50+30	
壁技	―	―	――	――



相手を壁際に追いつめた状態で決めると、抱え上げた相手を一度壁にたたきつけてからボディスラム、と変化、ダメージも大きくなる。こちらのほうは狙って損のない技だ。

リストロックスロー

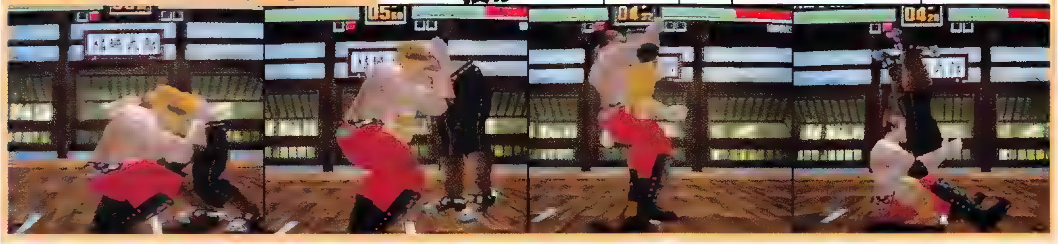
→↘↓↙←P+G			80	
投げ	—	—	——	——



リストロックという名の通り、相手の腕を捕まえて振り回し、プロレスで相手をロープに振るように投げ捨てる技。ダメージはジャイアントスイングと比べて低いが、前方へ、かなり遠くまで、相手を放り投げるのでリング際が相手の後ろにあるようなときは大いに役に立つ。まれに、ジャイアントスイングがエスケイプで入力方向が逆になり、これに化けることもある。

スタイナーズスクリュードライバー

↘↘P+G			80	
投げ	—	—	——	——



ウルフの投げの、ジャイアントスイングと並ぶ主力となる投げである。それはなにも威力面や、投げ抜け対策としてだけでなく、そのコマンドの性質上、「ダッシュしゃがみから直接」決めることができるため、実際の投げ間合い以上の離れた相手を投げることができる点も大きい。非常にオールマイティーに使っていける投げである。

また、この後はダブルクローが確定する。引きずり起こして２択を迫ろう。

ジャイアントスイング

←↙↓↘→P+G			100	
投げ	—	—	——	——



ウルフと言えばこれなしには語れない。威力は体力ゲージのぴったり半分を奪い、自分の後ろ方向へ長い距離を放り投げ、リング中央付近からでもリングアウトさせることができる。まさにウルフのステイタスといえる技である。この技もS.S.D.ほどではないが、レバー入力後、一瞬歩いてからボタン、で実質上の間合いを広げることが可能。

また、鷹嵐に対してのみ飛距離が変化、全く飛ばずにすぐに落ちてしまう。しかし、これによって入る追い打ちが変化することはない。安定はダッシュしてのエルボードロップだが地形によっては回避される。逆に壁に当たった場合や、高い地形から低い地形へ投げたときなどはダブルクローやフロントロールキックも入る。

ベストの空中コンボとは

浮かせる高さが低くなったヒザにかわって空中コンボの主役は新技、ショートショルダーになった。浮かせるのもこのショートショルダーなら、浮いた相手にたたき込むのもこれ。威力は全部合わせてジャイアントスイングと同等か、それ以上。決めないともったいないぞ。

基本は、ショートショルダーで浮かせてショートショルダー→ハイエルボー（大ダウン攻撃）。これが全キャラに、ノーマル／カウンターヒットを問わず入る（ただし対ウルフはハの字スタートのみ）。カウンター時も対ウルフ、対葵以外はよけいな小細工をせず、これを決めていくのがいい。

また、ダウン攻撃をせずに起き上がりを攻めに行きたい場合、レバー前P→ショートショルダー。ハの字の時のみだがこれもまた全キャラに入る。

足組が平行型の時は、若干威力は落ちるがレバー前P→グリズリーラリアットが安定。葵、パイ、サラ、舜帝、カゲ、リオンならミドルキックのほうがダメージは高いぞ。



投げと違って空中コンボは逃げられない。これ重要。

その他に、葵、パイ、サラならカウンターなしで、重量級を除くその他のキャラにはカウンター限定でショートショルダーからコンボエルボーバットが入る。ただしこれは平行型限定。ハの字では入らない。

ヒザの後は

出の早さで勝るニーブラスト。浮きは低くなったが空中コンボが可能だ。

ヒザ→しゃがみP→ショートショルダー→小ダウン攻撃。これが、軽量級３人娘以外に安定して入る空中コンボ。

３人娘にはショートショルダーのかわりにバーティカルアッパーを使えば問題ない。

葵ちゃん受難

今回パイを抜いて最軽量キャラの葵、彼女限定の空中コンボもある。

平行ショートショルダーで浮かせた場合、→ショートショルダー×２→フロントロールキックが、

ハの字ショートショルダーで浮かせた場合は、→ショートショルダー→フェイスリフトキック→フロントロールキックが入る。もちろん地形効果、カウンターなしでだ。逆に地形によっては遠くまで飛びすぎて最後まで入らなかったりもする。地形効果付きでならカゲ、リオンクラスまで入るぞ。

さらに高低差＋カウンターだと、ショートショルダーで浮かせた後、なんと、レバー前P→ドロップキックが可能。パイ、サラにも可能だが、葵の場合ノーカウンターでも入る場合アリ。

鷹嵐ってばよう

カウンターなしではショートショルダーでもニーブラストでもダウンを奪えない鷹嵐は、ダウンさせたところで入るのはロードロップぐらい。

それよりは素直に大ダウン攻撃かダブルクローで安定（？）しておこう。

ダブルアームスープレックス	⇙P+K+G			70	
	下段投げ	—	—	—	—



ＶＦ１から継承されている対しゃがみ投げ。それだけに性能は最もよく、タイガードライバーと並んでダメージが高く、エルボードロップによる追い打ちが可能。また、相手の回復が少しでも遅れればダブルクローも入る。

ただ、今回は性能がいいからといってこれだけを使うわけにはいかない。

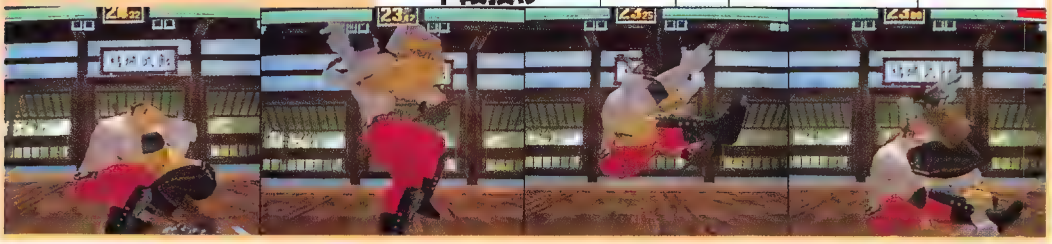
投げ抜け防止に、また、リングの位置に応じて３つの下段投げを使い分けていこう。

サイドスープレックス	⇩P+K+G			60	
	下段投げ	—	—	—	—



前作ではコマンド入力の簡単さが魅力だった下段投げだが、今回はあくまでも投げ抜け防止に使い分けていくべき技になった。威力はダブルアーム、タイガードライバーに若干劣るがエルボードロップによる追い打ちが入ることを考えると、そう気にする必要はない。

タイガードライバー	⇘P+K+G			70	
	下段投げ	—	—	—	—



決めても追い打ちができず、仕切り直しになってしまうため、いまいち利用価値のなかったが今回はこれでもＯＫ。特にタイガードライバーが最も入力しやすいようなら、これを中心に使い分けていってもいいだろう。

スライディングレッグシザース	敵右or左 P+G			50	
	横投げ	—	—	—	—



Ｅボタンによる避けがシステムに加わることによって、今回新たに生まれた「横投げ」。相手の側面でＰ＋Ｇというコマンドだがレバーはどこに入っていてもこの技になる。はっきり言ってと狙って決めるものではなく、避けから、または特定の技をガード後にジャイアントスイングなどを狙ったときに勝手になってしまうということが多い。迷惑な気がするが投げ抜けされることはないので良しとしよう。なにより見た目がかっこいいしね。

サイクロンホイップ	敵右or左 ⇦⇨or⇨⇦P+G			60	
	横投げ	—	—	—	—



相手の腕を背負い、巻き込むように投げる。相手の側面でのコマンド投げというマニアックな代物。他の投げとのコマンド重複もないので、明らかに「狙って決めた」感があり、かっこいい。⇦⇨Ｐ＋Ｇコマンドでは側面に回り込めていなかった場合キャッチに化けてしまうので、それを狙っているのでない限り⇨⇦Ｐ＋Ｇと入力しよう。　正面ならブレーンバスターになるので、若干リスクを軽減できる。

クロスアームブリーカー	敵右or左しゃがみ P+K+G		50+20	
	横下段投げ	―	―	―	―



横を向いてしゃがんでいる相手を投げる、これまたマニアックな技。見た目も非常に趣味的で、相手の腕をまたぎつつ引き倒し、腕ひしぎ十字固めを極める。関節技だ。

これもコマンド重複可能でＰ＋Ｋ＋Ｇボタンさえ押されていればいいので、いずれかの正面下段投げのコマンドを入れておこう。

しゃがみＰやしゃがみＫ、起き上がり下段、下段投げ抜けなどをＥで避けてというのが狙いどころだろう。

ジャーマンスープレックス	敵後ろ向き立ち P+G		80	
	背後投げ	―	―	―	―



ウルフの基本となる背後投げ。ＶＦ２まではほとんど見ることのなかったこの技だが、避けやウルフ独自のキャッチからの投げコンボなど、背後を取る機会が多くなった。ダメージは以前に比べ押さえられたものの、この後ダウン投げのダブルクローが確定。さらに大ダメージを与えるチャンスだ。

ドラゴンスープレックス	敵後ろ向き立ち ⇦P+G		85	
	背後投げ	―	―	―	―



ＶＦ２では威力が高い上に立っている相手もしゃがんでいる相手も投げることができたドラゴンスープレックスだが、今回は単純に威力の高い背後コマンド投げになった。もちろんしゃがんでいる相手を投げることはできない。

背後投げは投げ抜けされることはないし、コマンドも簡単なのでチャンスにはできるだけこちらを使っていきたいが無理して狙う必要もない。

ジャーマンスープレックス	敵後ろ向きしゃがみ P+K+G		70	
	背後下段投げ	―	―	―	―



性能は通常のジャーマンスープレックスと全く一緒。自己申告しないと気付いてもらえない危険性アリ。しゃがんでいる相手に対しては背後を向いている相手にもＰ＋Ｋ＋Ｇ入力が必要になったということだ。この場合もまた、レバー方向はどこに入っていてもかまわないので、レバー下方向Ｐ＋Ｋ＋Ｇで入力するように心がけよう。

投げるだけがプロレスではない！

プロレスらしい闘い方とは？やっぱり投げが基本でしょう。でも忘れちゃいけないプロレスのもう一つの花形を。

そう、アックスラリアートやドロップキックといった打撃技。投げるためのつなぎではなく、それ自体、必殺の威力を持つ攻撃である。

実際これらの技はＶＦ３になり発生や判定が大幅にパワーアップ。ロープはないが使わなきゃ損だぞ。

こういった技は奇襲手段ではあるが、うまく組み合わせることによって、中距離または遠距離からいきなり二択を仕掛けることができるのだ。

これらの二択の利点は、技を出されていてもＯＫというところ。もちろん「避け」にも強い。

代表的なのがアックスラリアートとドロップキックの遠距離二択。

立っている相手には、強上段攻撃、つまり立ちガード不可のアックスラリアート。今回は避け性能も加わり、立ちＰごときで止められることはまずなくなった。

しゃがんでいる相手には、速く、当たりも強いドロップキック。当然下段技なんぞ叩きつぶす。

投げや空中コンボもいいけど、たまにはこんな技で華麗にフィニッシュするのもいいのでは。



見せつけろパワー！威力もでかいのだ。

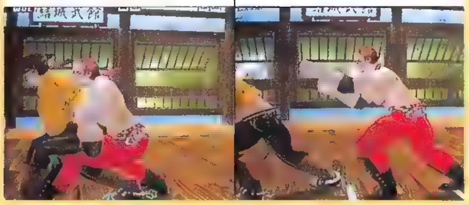
チェンジ

キャッチ後⇨P+G	0	
投げコンボ	――	――
――	――	



プッシュ

チェンジ後⇨P+G	0	
投げコンボ	――	――
――	――	



キャッチ後、チェンジによって背後に回り込んでからもさらに、４つの投げコンボに派生する。もちろんチェンジ、そこからの投げコンボともに投げ抜け可能なので投げ抜けされる確率は高くなっていく。読まれないように使い分けていこう。ジャーマンスープレックス、タイガースープレックス、カーフブランディングの３つはやはり同ダメージ。ただし、正面の投げコンボに比べてダメージは高くなっている。しかしやはり本命はプッシュ。この場合、押された相手は背後を向けているので圧倒的に優位に、ここからのショルダーアタックは回避されることはない。さらに相手が背後攻撃を出し、ショルダーアタックがカウンターヒットした場合、ショルダーアタック→フロントロールキックがコンボになり、体力の約半分を奪う。ノーマルヒットだった場合、フロントロールキックは回避可能だ。

逆にカウンターショルダーを恐れて背後攻撃を出さなかった場合、つまりダッシュしようがエスケイプしようが、はたまたダッシュしゃがみでも、背後投げが回避できない。背後投げ自体のダメージはそれほどでもないが、エルボードロップ、またはダブルクローが確実に入る。安定するのならエルボードロップだし、ダブルクローからの２択で大ダメージを狙ってもいい。

ただしこのルートは、最も ダメージが大きく、コマンドもすべて⇨P＋Gと非常に投げ抜けされやすい。正面のものも含め、他の投げコンボも投げ抜け対策として使っていこう。それでも本命は「キャッチ→チェンジ→プッシュ」であることは忘れずに。

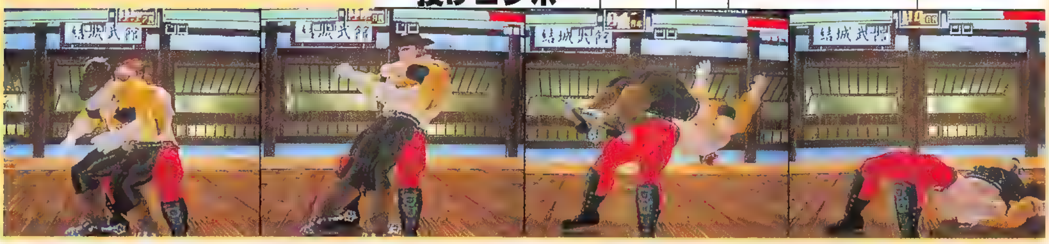
ジャーマンスープレックス

チェンジ後P+G		70	
投げコンボ	―― ｜ ―	――	――



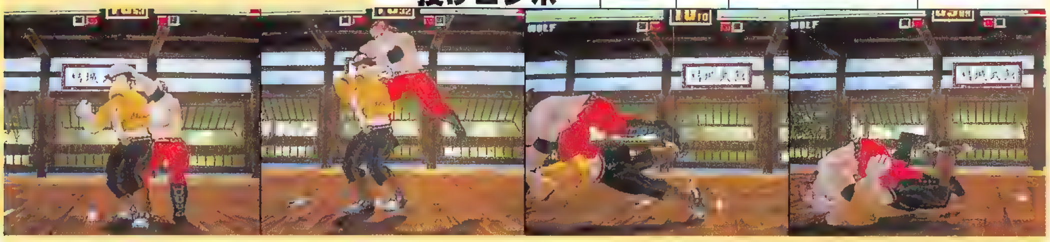
タイガースープレックス

チェンジ後⇦P+G		70	
投げコンボ	―― ｜ ―	――	――



カーフブランディング

チェンジ後⇘P+G		70	
投げコンボ	―― ｜ ―	――	――



キャッチ

⇨P+G	0	
投げ	――	――
――	――	



相手につかみかかるキャッチ。投げが成立するまでタイムラグがあり、投げ抜け可能だが、相手の技の出かかりを投げることができる、と、投げとキャッチ投げの両方の特徴を持っている。とはいえ、基本的に遅すぎるため、打撃にはまず止められてしまう。また、本来通常の投げを狙うべきところで狙うのも間違い。投げ抜けのコマンドで逆に投げられてしまうことがままある。つまり、打撃からの連係に組み込んだり、相手の技をガードしてから出す、といった使い方には向かないということだ。

この技を決めるための大きなポイントは避け。つまり避けに対して出すか、避けて出すかが最も実用的な使い方だろう。相手の攻撃を避けていれば硬直に決まり、避けに対して読みが当たれば、避けからの技が当たる前に決めることができる。

キャッチ後、追加コマンドで５つの投げコンボに派生させることができるが、サンダーファイヤーパワーボム、スリングショットスープレックス、フロントネックチャンスリーのいずれもダメージは同じ。キャッチに対してと同様、この時点でも投げ抜け可能なのでこの３つは投げ抜け対策として使っていくことになる。正面からのプッシュは投げと中段の２択という大ダメージを与えるチャンスではあるが、かなり間合いが離れてしまう。投げは当然として、ショートショルダーやニーブラストもダッシュから使っていこう。

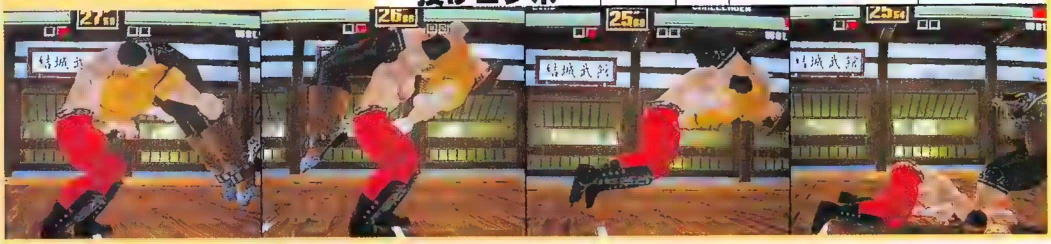
プッシュ

キャッチ後⇘P+G	0	
投げコンボ	――	――
――	――	



サンダーファイヤーパワーボム

キャッチ後P+G		40+20	
投げコンボ	―	―	――	――



スリングショットフロントスープレックス

キャッチ後⇦P+G		60	
投げコンボ	―	―	――	――



フロントネックチャンスリー

キャッチ後⇙P+G		60	
投げコンボ	―	―	――	――



トマホークチョップ

⬀P	15	
中段	18-2	17
――	酔い覚まし1	



小ジャンプして相手の両肩口にチョップをたたき込む。中段判定で、ヒットさせた相手を強制的にしゃがませる効果があるが、これもまたしゃがみ投げを狙うことはできない。ヒットさせても若干こちらが不利。

ただし一部の下段攻撃をかわすことが可能で、カウンターヒットさせることができれば…。

ネックローリングスロー

トマホークチョップヒット中⇨P+G	15+60	
キャッチ投げ	――	――
――	――	

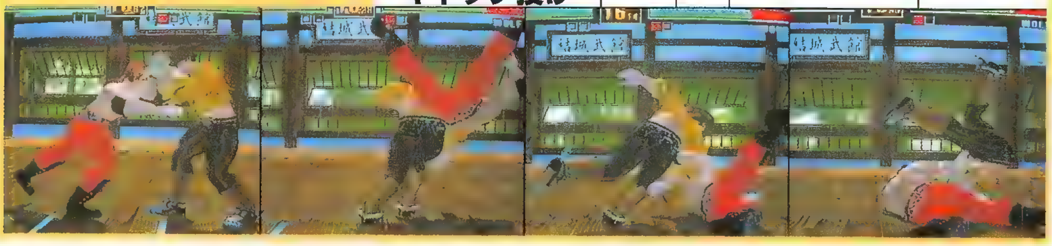


トマホークチョップがカウンターヒットした場合、このネックローリングスローが完全な連続技になる。とはいえそのタイミングはわずか1フレーム。それをはずすと連続どころかまず投げることはできない。というのも、トマホークチョップヒット後、なにもしないか、立ちガード時のみ投げが成立。打撃やしゃがみはもちろん、ダッシュや避けでも成立せずに、キャッチに化けてしまう。

ノーマルヒットとカウンターヒットで入力のタイミングも違うので、カウンターヒットに的を絞って狙っていこう。

アームホイップ

⇨⇨P+G			60	
キャッチ投げ	―	―	――	――



一気に長い距離を走り、投げを決めるキャッチ投げだ。一応、技の出かかりを投げることができるが、近距離では打撃や投げでいとも簡単に止められてしまう。中～遠距離でお互いが一瞬出方をうかがう、そんな状況での奇襲手段として使っていこう。

フランケンシュタイナー

⬀P+G			60	
キャッチ投げ	―	―	――	――



フランケンシュタイナー

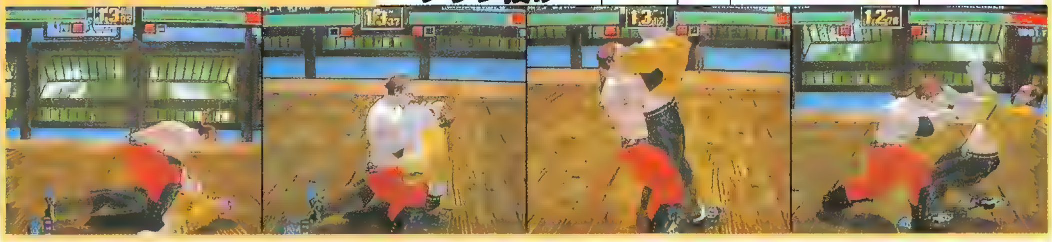
敵後ろ向き立ち⬀P+G			60	
背後キャッチ投げ	―	―	――	――



移動しつつ投げるため間合いが広く、相手の技の出かかりを投げることが可能で投げ抜けもされないキャッチ投げ。その中でもこのフランケンシュタイナーはモーション的にも見切りにくく、入力した瞬間から空中判定なため投げられることもない。奇襲としてダッシュからの投げを使うならこちらのほうが効果的だ。

ダブルクロー

敵仰向けダウン ⇩P+G			0	
ダウン投げ	—	—	—	—



ダブルクロー

敵うつ伏せダウン ⇩P+G			0	
ダウン投げ	—	—	—	—



ダウン状態の相手を引きずり起こすダウン投げ。これ自体ダメージはなく、確実にダメージを与える手段というものもないが、引きずり起こした後は完全にこちら主導の二択状態。実際は上段投げとショートショルダー、そして下段の3択になっており強力だ。

うつぶせ状態の相手を引き起こした場合、相手の背後を取ることができるが、確実に起こせる状況はまずないと思っていい。

キャプチュード

⇦P+K			40	
上段K返し	—	—	—	—

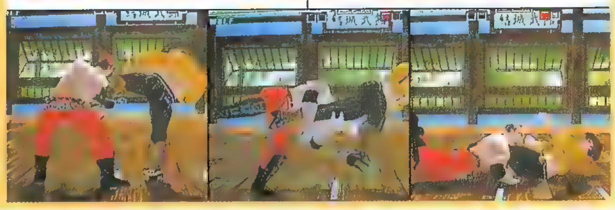


新たに加わった上段蹴りを喰らいつつ受け止め、投げ返す技。受けた際、ウルフ側もダメージを受けるのでヒットしてから入力できそうだが無理。あくまでも入力はヒット前だ。

また、ほとんどの上段判定の蹴りに加え、カゲの旋蹴り、ラウ、パイの腿登裏旋脚、ジャッキーのダッシュハンマーなど、ほとんどの「中段判定の蹴り」も取ることができるのでドラゴンスクリューよりも狙えるチャンスは遙かに多い。

ドラゴンスクリュー

⇙P+K	30	
中段K返し	—	—
—	—	

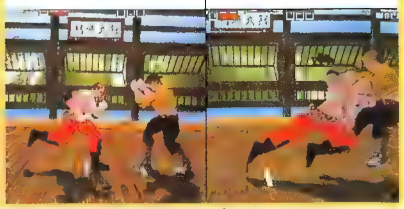


相手の中段蹴りを受け止め、引きずり倒す返し技。失敗するとすかりモーションが表示されるようになったとはいえ、その隙は投げ失敗などに比べて小さいので、相手の中段蹴りを読めたときには積極的に狙っていこう。

注意しておきたいのが、取れるのは「中段判定の蹴り」ではなく、あくまで「中段蹴り」であるという点。中段蹴り以外にもジェフリーのケンカキック、カゲの散弾裏蹴りなど取れるものもいくつかあるがこれらは例外と思っていい。

ランニングショルダーアタック

走り中 P+K	20-35	
中段	20-3	29
—	—	



エルボードロップ

⇘P	15	
ダウン攻撃	29-2	50
—	—	



その場でダウンしている相手に肘を落とすダウン攻撃。攻撃力はダウン攻撃中最も低いものの、発生は最も早い。ジャイアントスイング、S.S.D.、ダブルアーム他、投げの後など安定して当てることができるので相手の残体力に応じて使っていこう。

サマーソルトドロップ

⇧K	16	
ダウン攻撃	92-3	76
—	—	



今回もやはり影の薄いダウン攻撃。攻撃力が低く、発生もさして早いわけではなく、これが間に合うようなら小ダウン攻撃かフロントロールキックがまず間に合う。失敗時の隙の大きさも危険だ。

Jeffry



ジェフリー マクワイルド

Name:Jeffry Mcwild
Country:Australia
Birthday:1957.2.20
Sex:Male
Blood Type:A
Hobby:Reggae Music
Job:Fisherman
Fighting Style:
Pancratium

●基本技
ジェフリーの基本技は出が遅い、というのはもう皆知っていると思う。ただのPは今回超重要な位置をしめているのは対戦していればわかることであるが、そのPの出が遅いとなったらどうするのか。
そこで今回は⬇Kも作っていこう。なんせ下段技だしカウンターをとれば距離が近ければ投げ確定なのである。今回はPそして⬇K、この2つが重要だ。もちろん相手のラッシュを止める⇩Pもそれなりにつかえる技だ。

●小ジャンプ攻撃
唯一使えるのがジャンプキックであろう。当てれば相手は倒れ、デビルリバースクローが入るのである。出しどころが難しいのが欠点ではある。

●大ジャンプ攻撃
キリングバイツとリアキックあたりが使ってもよさそうだ。リアキックは起きあがりに重ねるようにしたりするといいだろう。

●背後攻撃
バックヒールキックやバックダブルハンマーは当てやすいがスキが大きいので注意。

●ダウン攻撃
ストンピングをメインで、入るのならボディプレスを入れていこう。

BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ	攻撃属性	発生・持続	硬化	返し	効果
ストレートナックル	P	14	上段	12-2	13	上段P	
ヘルスタッブ	P+E	20	上段	14-1	22	上段P	
ローナックル	⬇P	9	下段	10-1	14	——	
アッパーキック	K	30	上段	16-2	23	上段K	
アッパーキック［避け］	K+E	30	上段	16-2	23	上段K	
サイドキック	⇘K	28	中段	16-2	37	中段K	
ミドルリードキック	⇘K+E	33	中段	16-2	37	中段K	
バーティカルキック	⬇K	17	下段	16-2	27	下段K	
大ジャンプ攻撃							
ジャンプハンマー	空中でP	30	中段	40-3	24	——	
ライジングサンハンマー	空中で⇨P	30	中段	21-6	43	——	
ジャンピングフットスタンプ	空中で⇨K	50	中段	12-4	45	—	
フライングローキック	空中でK	30	中段	10-2	28	——	
キリングバイツ	上昇中にK	36	中段	4-5	61	——	
ヒールスタンプ	着地ぎわでK	30	中段	11-5	11	——	
リアキック	空中で⇦K	48	中段	12-3	45	—	
小ジャンプ攻撃							
ステップナックル	空中でP	30	中段	26-2	23	——	
ハンマーダウン	上昇中にP	30	中段	34-4	27	——	
ヒールドロップ	空中でK	30	中段	39-4	28	——	
ジャンプキック	上昇中にK	20	中段	19-4	40	——	
プッシングキック	着地ぎわでK	22	中段	10-2	25	——	
ダウン攻撃							
ストンピング	⇘K	15	ダウン	26-2	42	——	
ライデンドロップ	⇩⬆P	40	ダウン	31-4	65	——	
ボディプレス	⬆P	30	ダウン	25-6	79	——	
後ろ攻撃							
バックキック	敵背後K	36	上段	14-3	26	上段K	
バックヒールキック	敵背後⇩K	30	中段	18-5	42	中段K	
スピンナックル	敵背後P	12	上段	11-1	21	上段P	
バックダブルハンマー	敵背後⇩P	30	上段	15-5	24	——	
スピンナックル	敵背後⬇P	12	中段	14-2	25	上段P	

ダブルナックル

PP	14+14	
上・上	12+2.9+1	19
上段P	――	



コンボケンカフック

PP⇦P	14+14+35	
上・上・上	12-2.9-1.21-3	35
上段P	――	



1、2アッパー

PPP	14+14+19	
上・上・中	12-2.9-1.18-2	27
上段P	――	



いわゆるワンツーと呼ばれているＰＰ、もしくはそこからの派生する技である。ＰＰは実はスキが結構あり、ノーマルヒットさせても、その後相手との状態は五分五分。ガードされてしまったらもちろん相手のほうが早く動けるのだ。だから連続になるからといってＰＰを使っていくのは禁物である。

派生する２つの技、ケンカフック、アッパーはディレイをかけることができるが、その場合割り込まれてしまうので注意。この２つはガードされると多くのキャラがＰＫ、投げ技の返し技を持っているので十分考えながら使わないといけない。

エルボーバット

⇨P	19	
中段	12-2	26
ひじ	ガードハーフ	



エルボーハンマー

⇨P⇦P	19+30	
中・中	12-2.28-4	29
――	――	

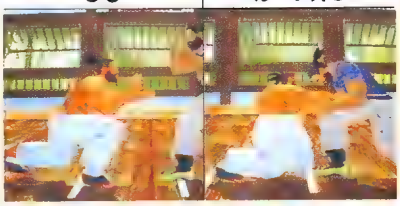


肘という技は前作から非常に使えるものである。他のキャラの肘よりも若干硬化が長く、パンチの早いキャラには返し技が存在してしまうこともあるが、しゃがんでいる相手をよろめかせられるので重宝するだろう。

エルボーハンマーはエルボーがガードされていると途中で割り込まれてしまうが、よろめかせた場合相手が回復しなければ次のハンマーがヒットするので少しは使える攻撃だ。

ダッシュエルボー

⇨⇨P	19	
中段	18-2	21
ひじ	ガード外し	



ダッシュエルボーアッパー

⇨⇨PP	19+19	
中・中	18-2.12-2	27
上段P	ガード外し	



エルボーパッドと似たような感じではあるが、身をのり出す分出が遅い。この技もやはり、しゃがんでいる相手をよろめかせられ、この場合２発目をディレイで出せば相手を浮かせられるのである。ボディプレスで追い打ちをしよう。

２発目はただ単に当てただけでは相手のほうが早く動けてしまうので、やはりディレイをかける等してカウンターをとるか浮かせないと少々キツイ。

エルボースタンプ

⇦P	20	
中段	15-4	35
ひじ	――	



見た目は非常に痛そうでいい。でもそれだけではある。ガードされたら反撃必至。もしもダメージが高いのなら許せるがこれじゃあちょいとリスク高くないか？デビルリバースクローも入らないしダウン攻撃も入らない。使いたい人だけ使っていこう。

ケンカフック

⇦⇨P	35	
上段	21-3	35
上段P	――	



力まかせに横からフックをかます技である。上段判定でとりたてて使い道というものはないが、ヒットした時の相手のふっ飛びかたが見ていて気持ちがいい。一応この技には特長があり、ヒットさせた後相手が起き上がった時の足の組み方が倒れる前と逆!?使えるか？

ヘルスタップ

P+E	20	
上段	14-1	22
上段P	——	



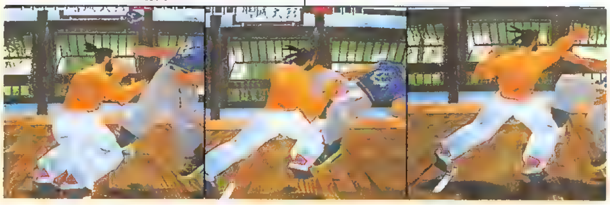
ダブルヘルスタップ

P+EP+E	20+10	
上・上	14-1.8-1	22
上段P	——	



マシンガンヘルスタップ

P+EP+EP+E	20+10+15	
上・上・上	14-1.8-1.24-2	30
上段P	——	



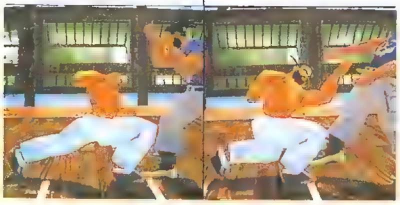
誰もがはじめは笑うであろうこの技。ただそれだけでこの技を決めつけている人も多いだろう、「使えない技」と。しかしちゃんと発生硬化などのデータを見ていくと別にそれほど使えなくもないのがわかる。

まず１発目。実はこれが非常にいい感じで、もしカウンターをとっていれば３発きちんと空中で入る。しかも１発目でとめても返し技はなく、ヒットさせればダウン攻撃や若干の空中コンボも可能となる。コマンドから見ると上段パンチをよけつつ攻撃を加えられそうだが、ほとんど無理である。しかし使いかってのよい技の１つには間違いない。

２発目、３発目は実はどうでもいい。ガードされれば返し技があるし当ててもたいしたことはない。１発目がガードされた場合でも特に出していく必要性はないだろう。

ミドルヘルスタップ

⇨P+K	35	
中段	21-1	30
上段P	——	



中段判定のヘルスタップ。少し姿勢が低くなるので遠目のPなどは若干避けやすい。

当たった時の音が非常に良く、デビルリバースクローも入るのでどんどん狙っていきたい。カウンターを取った場合空中コンボで体力を半分近く奪うことも可能だ。

トルネードハンマー

⇙⇧P	25	
上段	17-3	37
上段P	酔い覚まし2	



水平チョップのような感じの技。

舜帝の酔いをさます技であること以外これといって使い道はない。

一応ヒットさせると相手を後ろに向かせることができるが、だからどうしたという結果が出る。出も遅いし使う必要はないだろう。

ヘルバンクハンマー

⇩P+K	27	
中段	14-2	23
上段P	——	



ヒットすると相手をしゃがませる効果のある技。この後の攻防は別として１つの技として見た場合性能は結構高い。

遠目でガードさせてしまうと一部のパンチの速いキャラに反撃を許してしまうが、まず反撃は受けないと思ってよい。

ヘッドアタック

⇧⇗P+K	35	
中段	27-3	24
——	——	

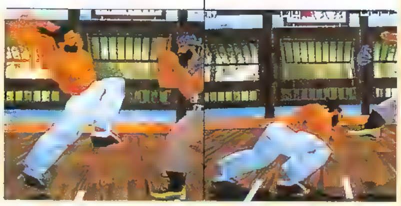


力いっぱいに頭突きをかますこの技。見た目で判断すると非常に使えなさそうだが実はかなりいける技。

出が遅いのは少し気になるが、反撃は受けず当たればダウン攻撃で体力の３分の１奪う。下段攻撃に対し強いのもいい。

ダブルハンマーダウン

⇦⇘P	20	
中段	18-3	45
——	——	



ライジングハンマー

⇦⇘PP	20+30	
中・中	18-3.17-3	33
——	——	



大きく振りかぶり拳を固めて振り降ろすダブルハンマーダウン。そしてそのまま上へ打ち上げていくライジングハンマー。

どちらとも返し技はあるが、リーチがあり、下段に強いので、使う価値はある。２発入れてダウン攻撃を入れれば体力３分の１を奪えるダメージの高さも魅力だ。１発目がガードされてもディレイをかけて２発目を出したりできる。重要だ。

スマッシュアッパー

↘P	19-20	
中段	14-2	26
上段P	―――	



ダブルアッパー

↘PP	19-20+15	
中・中	14-2.17-3	31
上段P	ガード外し	



トリプルアッパー

↘PPP	19-20+15+20	
中・中・中	14-2.17-3.17-2	36
上段P	―――	



前作に比べてみると、１回分アッパーが増えて計３発出せるようになっている。
１発目から見ていくと、まずガードされてしまった場合、PK、投げ等をくらってしまうが、ディレイで２発目を出していけばいいので、毎回返されるというわけではない。カウンターを取った場合相手を浮かすことができるので空中コンボに持っていけるのがいいところ。出は少々遅いが使うべきだ。
２発目はなんと当てても返し技が存在する非常に使えないところとなっている。ディレイで出していくとスカったりするのでますます危険だ。
３発目は大振りで当たればダウン攻撃にいけ、もしそれがカウンターであるならばデビルリバースクローも入るので是非当てたい部分だ。３発目は出が少々遅いので、ディレイをかけて出そうとすると割り込まれてしまうので注意しよう。

バーティカルアッパー

↘P	22	
中段	14-2	23
上段P	―――	



しゃがみ状態からしか出ないので、相手の上段をしゃがんでかわしてそして合わせるように出していくのがいいだろう。
ガードされても返し技はなく、カウンターで浮かせれば空中コンボやデビルリバースクローを狙えるので常に意識して使っていきたい技だ。

ケンカアッパー

↙↘P	32	
中段	17-2	32
上段P	―――	



力いっぱいアッパーをかますこの技は、入力のせいもあるが上段技をかなりスカす。
ガードされれば返し技はあるが是非使っていきたい技だ。当てればボディプレスが入るし、カウンターならデビルリバースクローも狙えるのである。

ナックルキック

PK	14+20	
上・上	12-2.12-2	25
上段K	―――	



いわゆるPKであるこの技。やはり返し技の基本となっている。が、ジェフリーの場合Pの出が遅いので、無理にこの技を使うよりもたいてい投げにいったほうがいい場合が多い。
というわけで使う時はPKキャンセルからの連携につなぐ時であろう。

アッパーキック（避け）

K+E	30	
上段	15-2	23
上段K	―――	



相手に向かってどちらの足が前に出ているかで避ける方向が変化し、前に出ている足の方向に避けそして奥の足でハイキックをかます。
E→Kとやった時との違いは避けの姿勢が低くなることとキリングトーキックハンマーにつなげられないことである。

サイドキック

←K	28	
中段	16-2	37
中段K	―――	



いわゆる中段蹴り。これは非常に使える技で、リーチが長く出がなかなか速い。そしてダウン攻撃やデビルリバースクローにつないでいけるのだ。
返し技はあるがその使い勝手がいいので多用していくべきであろう。

ミドルリードキック

←K+E	33	
中段	16-2	37
中段K	―――	



アッパーキックと全く逆のほうに移動して前に出ている足で蹴る。
この技は相手のエスケープに対する技で、ただ単に出しても意味がない。相手の避けを読んでやることになるのでヒットする確率は低いが、足の位置に注意して見れば少しは当てやすくなるだろう。

キリングトーキック

KK	30+15	
上・中	16-2.23-1	33
上段K	——	



キリングトーキックハンマー

KKP	30+15+20	
上・中・中	16-2.23-1.24-4	33
——	——	



ただのKから派生していくこの技。Kがヒットすれば相手は浮くのでその後全てヒットするのでいいかんじだ。キリングトーキックとただのトーキックの違いは一見なさそうであるが、実はキリングトーキックには返し技が存在するのだ。

しかしこのキリングトーキックのトーキックを当てれば、スプラッシュにいくことができるのである。意外である。

トーキック

⇩K	24	
中段	18-2	26
上段K	——	



トーキックハンマー

⇩KP	24+19	
中・中	18-2.24-4	33
——	——	



出は遅いがガードされても反撃は受けず、ヒットさせればスプラッシュかハンマーという選択肢が出てくるので使える技であろう。

エスケープから狙ったりすると効果的だ。もしガードされてもハンマーにつなげば割り込まれないことも重要だ。

ケンカキック

⇨⇨K	40	
中段	28-3	28
——	——	



出が遅いので起き攻めにつかうのがいいだろう。

ガードされても反撃は受けず、ヒットさせればダウン攻撃、デビルリバースクローが入る。

もしカウンターならば大ダウン攻撃も入るのでお得な技である。

ヒールアタック

⇦⇨K	38	
中段	21-2	30 (44)
——	——	

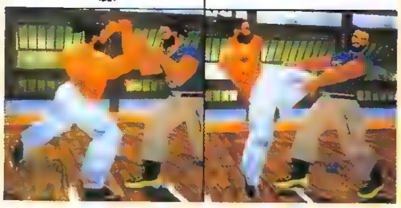


強烈なカカト落としを見舞うこの技。見た目はいいがガードされると見るも無惨に足が相手にひっかかってしまい情けない恰好となる。もちろん返し技バリバリになってしまう。

当てた場合はダウン攻撃は入るが特にこれといった利点のない技である。

ニープッシュ

⇦K	22	
中段	12-1	30
膝	——	



ニーハンマー

⇦KP	22+15	
中・上	12-1.20-2	33
上段P	——	



ニーアタックのデフォルメバージョンという感じのキレのいい膝蹴りをかます技。

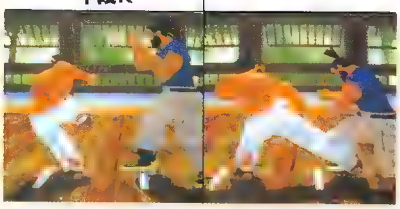
ジェフリーの技の中で一番出の早い中段攻撃のうちの1つ（エルボーと一緒）であるので使い勝手が非常によい。

ダメージは少ないが、ハンマーまで入ればそこそこあり、ダウン攻撃も入るので狙っていく価値は高い。

返し技はあるがカウンターならばデビルリバースクローを狙えるのも魅力。

ダッキングクロー

⇩K+G	21	
下段	16-1	29
下段K	——	



下段を強襲するこの技は、相手の大技にカウンターで合わせれば転ばせられる。ノーマルヒットの場合は相手の方が有利になってしまうしガードされると返し技がヒドいので、⬇Kとどちらを使うか迷うところである。

ローキック

⬃K+G	20	
下段	16-1	29
——	——	



これも痛そうな技であるが、性能はほぼダッキングクローと一緒である。つまりどれを使っていくのか迷う。

違いといえば、この技は出がかりを立ち技でつぶされ、しかもガードされた時の判定も立ち判定だということ。

ランニングヒップアタック

走り中 K+G	30	
中段	28-7	25
――	――	



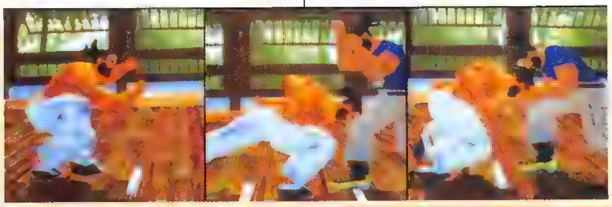
ランニングボディプレス

走り中 P+K	20-40	
中段	18-11	80
――	――	



ストマッククラッシュ

⇦⇘P+K	20	
中段	19-2	40
――	――	



前作と大きくグラフィックが変化した技で、今回はなんとヒットすればそのまま投げにつながるようになった。

この場合の投げ、つまりリフトアップスローは投げ抜けされないので事実上リフトアップスローまで１セットの打撃技といっていいだろう。

ニーアタック

⇨K	32	
中段	15-2	30
――	――	

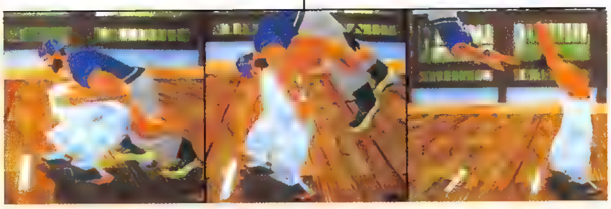


いわずと知れた膝。今回もお世話になる。当たれば空中コンボで大ダメージが狙えるのでいい感じだ。

ジェフリーの膝はガードされると返し技があるが、もし相手が投げにくるなら若干先行入力ぎみに投げを置いておこう。ひっかかりやすいぞ。

リフトアップスロー

ストマッククラッシュ後⇩P+G	20+30	
投げコンボ	――	――
――	――	



顔面をボコにする心境

相手とにらみ合い緊張が高まる一瞬。ここでジェフリーの力強い叩き付ける打撃、そうヘルバンクハンマーが相手の頭につきささった。

もんどりうってかがみ込む相手にキラリとジェフリーの目は悪魔のような視線を向ける。

そしてようやく回復してジェフリーを見上げようとした相手の顔面に向けてジェフリーは笑みをこぼしつつ容赦のない膝蹴りをかましたのであった。

というわけでここではジェフリーの新技「ヘルバンクハンマー」について触れていこうと思う。

この新技は当てれば相手をしゃがますことができるのが最大の特長。力まかせに叩きつけるからしゃがんで当たり前であるが、この技を当てた後はたしてどのような攻撃が有効なのであろうか？といわれてもこれがなかなか難しいのである。唯一言えるのは、

「相手に合わせろ」

ということだけだ。

せっかく当てたのにがむしゃらにもがく、けしからん野郎にジェフリーの技がつぶされてしまうことが多いのだ。重量級の性だからこればかりはどうしようもない。

そこでちゃんと相手を読みつつ的確な技を当てていかなければならないのである。

●カウンターか否か

重要なのはカウンターをとっているか、いないかということ。

カウンターをとっていない時は、相手がＰでもがいているなら下段、回復してガードしているようであれば投げを狙いにいこう。相手の行動はたいていＰをがむしゃらに出してくるか冷静にガードを固めているかである。たまにしゃがみＰを出してくる奴もいるのでこういう奴にはしゃがみ投げで肉体的にも精神的にも大ダメージを与えてやろう。

もしカウンターをとった場合はもうジェフリーのほうが圧倒的に有利。

Ｐ連打している相手にはＰＫキャンセル投げや下段が入るし、それ以外のもがきは全て顔面に膝をガツーンとくらわせられるのだ。中にはガードしている奴もいるが、そういう奴は投げをお見舞いしてやろう。

このようにヘルバンクハンマーを当てた後は冷静に対処していかないといけない。膝と投げ、下段をうまく使いこなしていけば完璧だ。

また、連携をつなげるというのを考えるのなら、ヘルバンクハンマーをもう１度出していくのも使える。Ｐには負けるが非常に有効だ。



頭をキツく叩きつけ…



顔に向かってガイーンと膝。



冷静な野郎には「ホッ」と投げてしまおう。

ヘッドバッド

⇦⇨P+G	20	
投げコンボ	――	―
――	――	



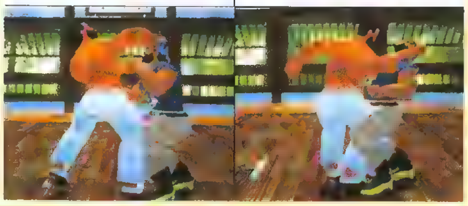
ヘッドクラッシュ

⇦⇨P+G⇦P+G	20+20	
投げコンボ	――	―
――	――	



ダブルヘッドバット

⇦⇨P+G⇨P+G	20+16	
投げコンボ	――	―
――	――	



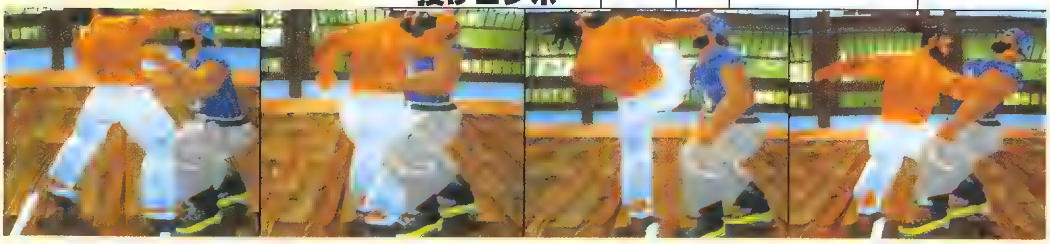
ヘッドクラッシュ

⇦⇨P+G⇨P+G⇦P+G	20+20+20	
投げコンボ	――	―
――	――	



トリプルヘッドバッド

⇦⇨P+G⇨P+G⇨P+G			20+16+22	
投げコンボ	――	―	――	――



実はトリプルヘッドバッドよりもダブルからのヘッドクラッシュのほうがダメージが大きい。その代わりにトリプルの後は引き起こしが可能だ。分岐ごとに相手に投げ抜けをされてしまうが、まずダブルまではきまるはずだ。ここからトリプルにつなぐか、クラッシュか考えよう。2発止めも奇襲になるぞ。

エスケープ後すぐにコマンドを入力すれば、横投げのフォローにもなるぞ。追加入力をとりあえず行っておこう。

バックスローにもがき苦しむ面々

バックブリーカーもスプラッシュも同じダメージなのにも関わらず、バックスローからのバックブリーカーに対して非常に悔しい思いをする人は多い。

感情的ダメージの大きいバックスロー。その原因は、「脱出できる可能性があるのに投げられ、読み負けている」と思うところからのようだ。バックスローを決められ、しまったというところにバックブリーカー。2度読み負けた気がして気分はブルー。首を絞められると一層気分はダークブルー。

一生懸命回復を行う人たち。回復後やっとの思いで振り向けばフロントバックブリーカーで投げられて、あの命をかけたレバガチャは何だったんだ、という空しさがこみ上げてくる。

じゃあ振り向き攻撃を出せばいい、とレバガチャ後PやKを連打する人たち。これで投げとはオサラバと心軽やかにボタンをたたけば、ジェフリーは気にせずミドルorヒールキックで足げにする。カウンターでボディのおまけ。あまりダメージに差はなくガッカリ。

ダッシュやエスケープで逃げる人たち。簡単に追いつかれて投げをくらう。

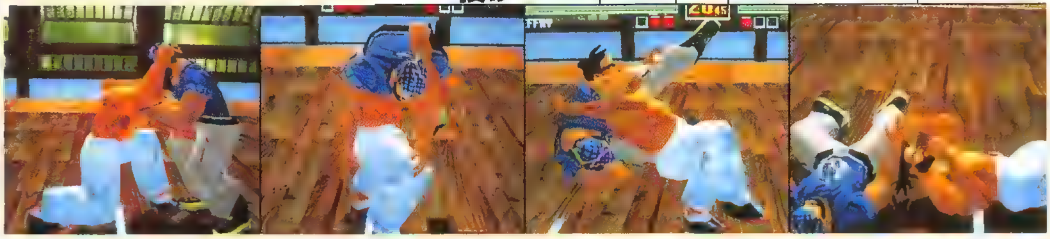
足の組みに気を付ければ、ダッシュせずとも投げ間合いに。ホバースプラッシュとの自動選択としゃれてみますか。そして追いつめられたらこのリーサルウェポンで…それはまた別の話。



そんなぁ　あとパンチ一発で勝てたのにサギだぁ

バックフリップ

バックフリップ	P+G		60	
投げ	—	—	——	——

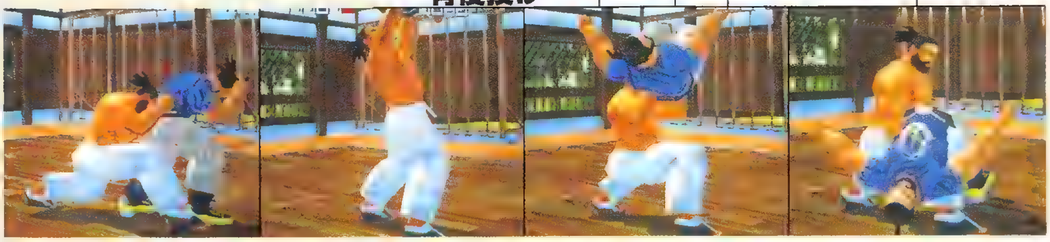


自分の背中側に相手を落とすこの技は、通常投げなのでいまいちだ、と思う人もいるかもしれないが、今作では通常投げ以外でも投げ抜けを行うことが可能なので軽視してはならない。

威力のほうも平均ぐらいなので、投げ抜けが上手い相手にたまに混ぜていくといい。ただ、投げた後にジェフリーも倒れてしまうので、投げた後の追い討ちは望めない。早めにダウン回復を行い、先に立って起き攻めをしよう。

バックブリーカー

バックブリーカー	敵後ろ向き立ち P+G		80	
背後投げ	—	—	——	——



主にバックスローの後に狙っていくことになるであろう。威力のほうはジェフリーの持つ投げの中でも一番だ。

この技を決めた後には、ボディプレスやデビルリバースクローが入る。安定してボディプレスを決められる点ではスプラッシュ以上の強さだ。引き起こしと迷うところである。

バックスロー時に足の組みが八の字の場合、ダッシュせずとも1歩踏み込むだけで投げ間合いに入れるので便利。

ウォールバックフリップ

ウォールバックフリップ	壁が背後か前 P+G		60	
壁技	—	—	——	——



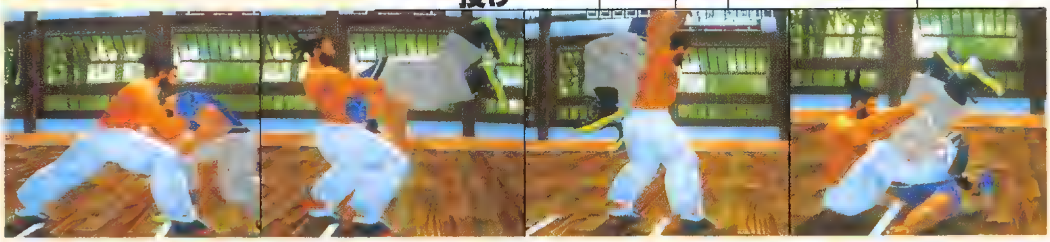
ジェフリーが壁際まで追い込まれて壁を背にしたときに、バックフリップがこの投げに変化する。

バックフリップの後はジェフリーが倒れてしまうが、壁投げの場合は倒れない。よって追い討ちにストンピングを入れることができるぞ。

バックスローで相手を壁際まで投げた後振り向かれてバックフリップになると壁投げに変わる場合があって見た目に楽しいぞ。

スプラッシュマウンテン

スプラッシュマウンテン	⇘⇘P+G		80	
投げ	—	—	——	——



投げの中では最も高い威力を誇る、ジェフリーの決め技。

コマンドのレバーを入力したホバー（しゃがみダッシュ後）スプラッシュは今作ではその距離を縮められてはいるが、それでもデビルリバースクロー後の間合いであればホバーは可能だ。

投げの後、回復がおそかったり起き方を間違えたりした相手にはボディプレスが、回復をする相手にはデビルリバースクローやストンピングが入るぞ。

トーキック スプラッシュマウンテン

トーキック スプラッシュマウンテン	トーキックヒット後⇩⇘⇨P+G		100	
投げコンボ	—	—	——	——



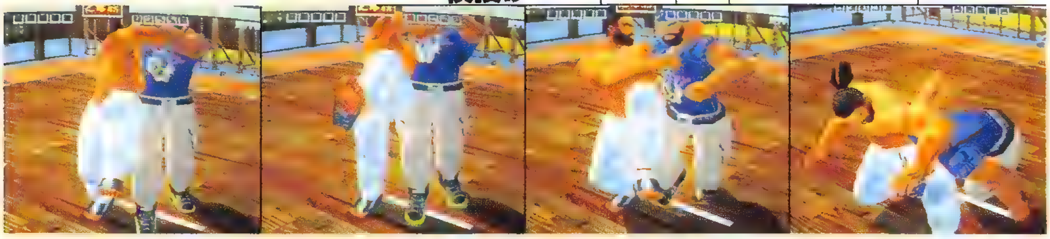
トーキックヒット後、相手が動くことをしなかった場合、普通のスプラッシュよりもさらに威力が大きいスプラッシュを決めることができる。

このトーキックスプラッシュ、実はKKのキリングトーキックからでも決めることができる。トーキック単体を使っていくことは難しいので、こちらのほうを狙っていくと良いかも。

一応、トーキックハンマーとの二択になっているので狙う価値はあるはず。

ココナッツクラッシュ

敵右or左 P+G				20+30	
横投げ	—	—		——	——

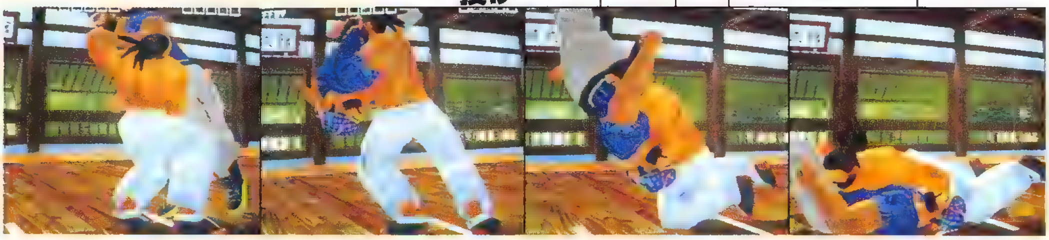


エスケープ後投げを入力するとこの技に化けてしまうことが多いはず。威力も低く、追い討ちもできないため、この投げを使うよりはアームブリーカーを狙っていきたい。

エスケープからの投げを狙う場合は基本的に奥避けになる。相手の状態により避ける方向を変える必要があるため、そこまで考慮したコマンド入力をすること。また、ガード後の反撃技が、横投げになることもあるので注意。

パワースラム

⇨P+G				50	
投げ	—	—		——	——



相手と位置が入れ変わる。レバー入力も１つで済むし、ジェフリーが倒れることもないため、使いやすそうな印象があるが、この投げはあまり使いたくない。

理由は、バックフリップよりダメージが小さい、追い討ちも不可能、そしてレバー入力方向が⇨であるからだ。レバー⇨方向の投げ技は他にも多いので、投げ抜けを意識されたくない。場所取りのとき以外は他の投げを使おう。

ボディリフト

⇦P+G				60	
投げ	—	—		——	——



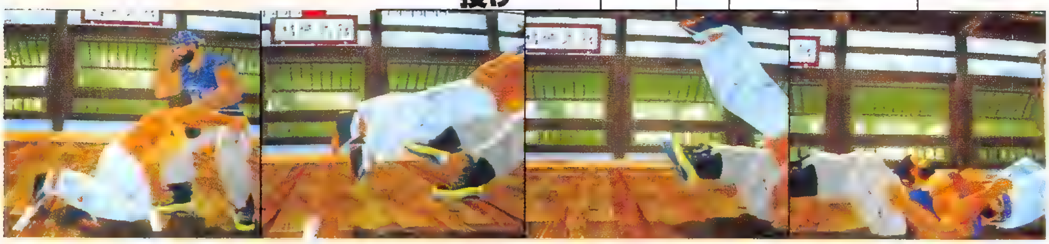
相手を高く持ち上げるし、投げている時間も長いため、アピール度十分の投げである。

投げた後の追い討ちにストンピングがあるのだが、相手の倒れた位置やキャラにもよって決まらないこともあり、いまいち安定しない。

ダメージがバックフリップと同じだが、追い討ちやジェフリーが倒れない点ではこちらの方が使いやすい。レバーが⇦というのも価値を高めている。

タックル

⇦⇘P+G				30+25	
投げ	—	—		——	——



ジェフリー唯一の前方向へ相手を投げる技なのだが、投げた後にジェフリーが相手を通り越してしまうので、相手を追いつめたときには使わないようにしよう。ジェフリーが先にリングアウトしてしまうこともあるぞ。

コマンドレバー入力数の割には威力が低いのだが、この技を決めた後、ジェフリーは相手と逆方向を向いている。ここから振り向きPからの連係や⇩Kの中段を使っていくことも一応可能。

マシンガンタックル

壁が前⇦⇘P+G				20+15+15	
壁技	—	—		——	——



壁に相手を追いつめてからタックルを入力するとこの技になる。投げの威力そのものはタックルをも下回るのだが、投げた後にボディプレスが入るので、総合ダメージはこちらが上だ。

壁投げは成功する間合いや角度の条件が厳しいので、毎回狙ってきめられる技ではない。ダメージも苦労の割には少なく、特にこの投げは最後のレバー方向が⇘なので基本的にアピール技だといえるだろう。

マシンガンハンマー

⇙⇨P+G			20+10+10+20	
投げ	——	—	———	———



ヒジを３発見舞うこの技は、投げた後に斜め方向に相手をふっとばす。残念ながらこの後に追い討ちを入れることはできない。

この投げも最後のレバーが⇨方向なので、ジェフリーの主力投げの方向の⇘か⇨に含まれてしまう。ようするに投げ抜けがされやすいということだ。アピール技として使うことになる。

レバーの最初が⇦になればヘッドバッドになるので、そちらを狙おう。

バックスロー

⇙P+G			0	
投げ	——	—	———	———



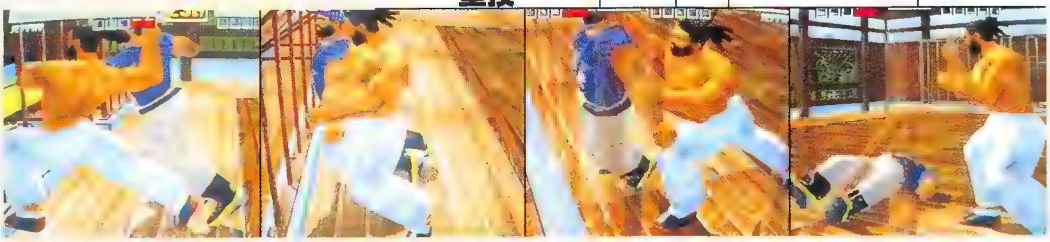
この投げ自体は攻撃力をもたず、自分の後ろへ相手を引っ張る技である。

かなりの距離を走らせることができるので、リングの端に追い込まれてしまったときなどにはこの投げを使うことにより逆転が狙えるぞ。

投げた後にはダッシュからの背後投げを狙っていくのがセオリーとなり、地形効果によっては相手は非常に逃げにくい。しかし、回復を行われると振り向き攻撃などをくらってしまう。

ウォールワイプスロー

壁が後ろ⇙P+G			20+20+4×5	
壁技	——	—	———	———

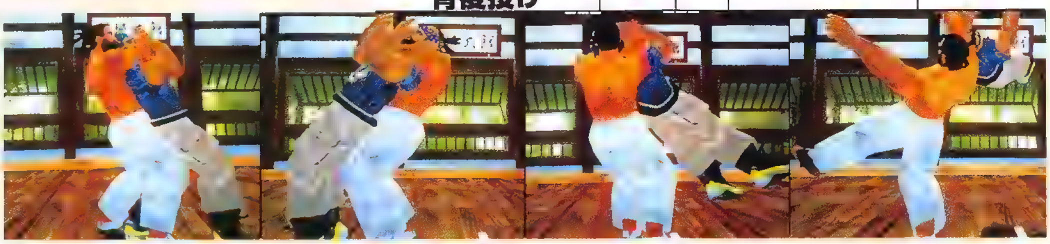


バックスローをジェフリーが壁際に追いつめられたときに入力するとこの技へと変化する。見た目が痛そうであり、かつ威力の面も十分だ。追い討ちとしてボディプレスやデビルリバースクローも決まるぞ。

もし壁投げに失敗して普通のバックスローになってしまっても、相手との距離が近いために投げにいきやすくなる。デメリットは見当たらないのでアピール狙いで出してみるのもいい。

チョークスイーパースイング

敵後ろ向き立ち⇦P+G			75	
背後投げ	——	—	———	———



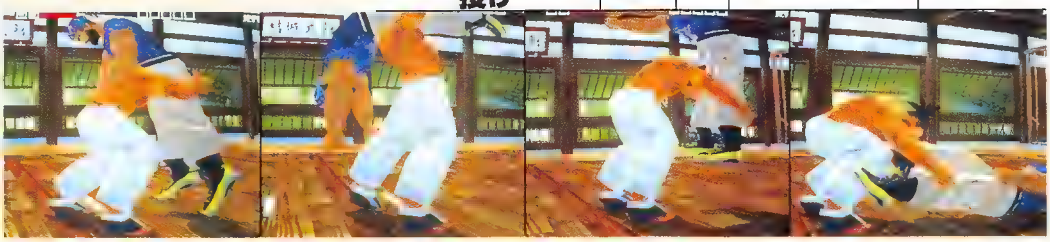
背後からの２つ目の投げ。威力だけで見た場合、バックブリーカーのほうが減りは大きい。また投げの後の追い討ち　もバックブリーカーに劣り、デビルリバースクローのみとなっている。

相手を左前方に投げるので、地形効果が欲しいときには狙ってもいい。

バックスローから狙うのが基本となる。もし相手に回復をされて振り向かれた場合でも自動でボディリフトに変化してくれる、その利点を活用しよう。

スパインバスター

⇩P+G			50	
投げ	——	—	———	———



ワンコマンドで出る投げで後に投げずに前に投げたいときに使う。

ダメージも小さく、投げた後の追いうちも入らないため、ダメージ面から考えた場合は必要ない投げだといえるかもしれない。

レバー入力が⇩なので、滅多なことでは投げ抜けをされない。よってパワースラムよりは使う場面が多かろうとも思われるが、やはりアピール重視技と捉えた方が賢明だろう。

アームブリーカー

アームブリーカー	敵右or左 ⇦⇨or⇨⇦P+G			80	
	横投げ	—	—	——	——

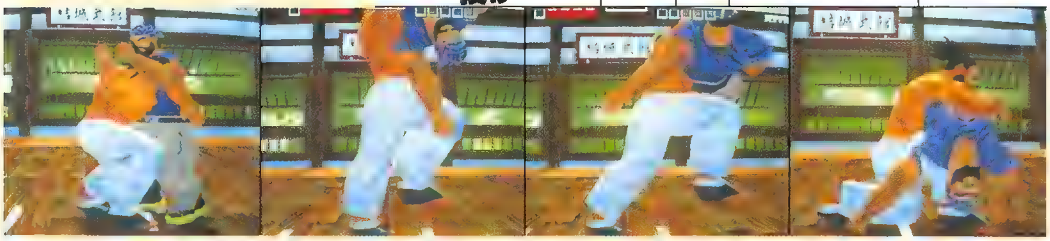


レバー入力を伴う横投げ。ココナッツクラッシュよりもダメージが高く、また追い討ちにデビルリバースクローが入るので、横投げを決めるのであれば常にこちらを狙いたい。

狙う状況としては、奥にエスケープ後先行入力で⇦⇨P+Gを入れる。こうすればアームブリーカーかヘッドバッドの自動選択をしてくれるぞ。ヘッドバッドになったときを考えて、コマンドを続けて入力しておこう。

フロントバックブリーカー

フロントバックブリーカー	⇦⇨⇨P+G			70	
	投げ	—	—	——	——



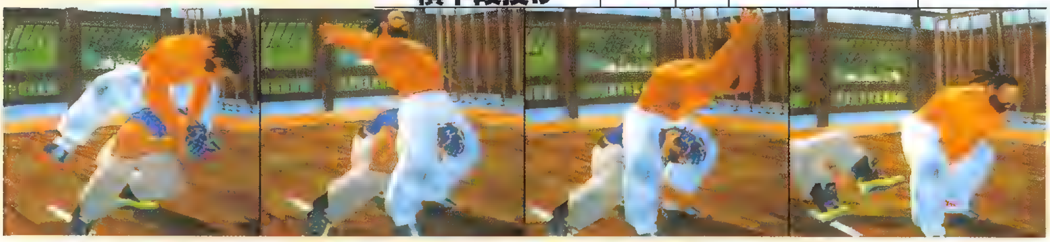
おそらく入力に最も時間がかかるであろう投げ技。投げの後の追い討ちも入らず、使いにくい感はある。

だがコマンド入力のレバーに⇨⇨が含まれているので、ダッシュ後に投げるということも可能だ。デビルリバースクローやバックスロー後の間合いならば余裕を持って投げられる。

やはりバックスロー後レバーのみ若干先行入力をしておいて、バックブリーカーとの自動選択を計るのがいい。

コルクスクリューナックル

コルクスクリューナックル	敵右or左しゃがみ P+K+G			70	
	横下段投げ	—	—	——	——



横しゃがみ投げ。ダメージは高めなのだが追い討ちが望めないため後が続かない。だがある程度間合いが離れるので起き攻めの選択が計りやすい。これでよしとしておこう。屈辱度も高い。

あまり使っていく場面はないと思われるが、相手の⬇Pや⬇Kを先読みできればギリギリで避けてすかさず投げることが可能だ。⇩か⇘以外にレバーを入れれば失敗モーションが出ずにPあるいは⇩Pになるのもポイント。

バックブリーカー

バックブリーカー	敵後ろ向きしゃがみ P+K+G			80	
	背後下段投げ	—	—	——	——

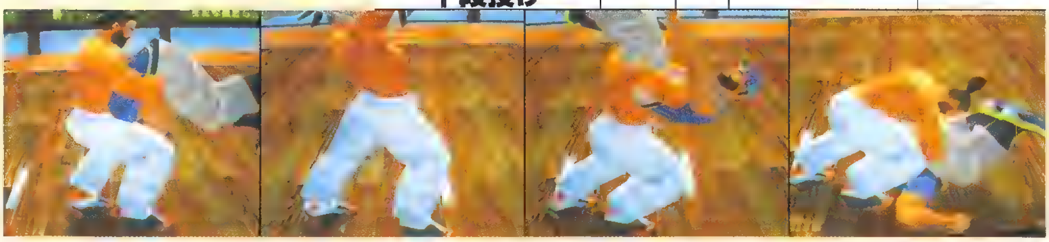


背後しゃがみ投げ。一見するとただ普通にバックブリーカーを決めたようにしか見えないため、相手はしゃがみを投げられたとは気づかない。ただでさえこの投げを狙える場面がないというのに、相手が「しゃがみ投げをされた」という認識すらしないため、アピール技にもならず単なる自己満足となるにとどまっている。

基本的には立ちにバックブリーカーと性質が同じで、入る追い討ちも一緒。

パワーボム

パワーボム	⇘P+K+G			70	
	下段投げ	—	—	——	——



最も狙っていく価値のある下段投げ。投げた後にストンピングやデビルリバースクローが入るため、成功したときの見返りは大きい。

ダメージも高く、追い討ちも可能とあれば相手が警戒しないはずがない。しっかり投げ抜けを行ってくる相手の場合は、下段投げ安定の場合ではパワーボムを決めずに他の投げを使おう。二択の中に混ぜたり、下段投げを誘って投げたりするのが賢い使い方となる。

マシンガンニーリフト	⇩⇨P+K+G		30+20+10+20	
下段投げ	—	—	—	—



単体の威力では最もダメージが大きい下段投げ。見た目に痛そうなのでアピールにはうってつけの技だ。

前作よりも入力がやさしくなっており、⇩⇘⇨P+K+Gでも出すことができる。気軽に出せるようになった点は大きい。もちろん、しゃがんだ状態からでも投げることができるぞ。

ガンニーからの追い討ちは何も入らないので残念。まずは下段回し蹴りをガード後投げるところから始めよう。

アイアンクロー	⇩P+K+G		50	
下段投げ	—	—	—	—

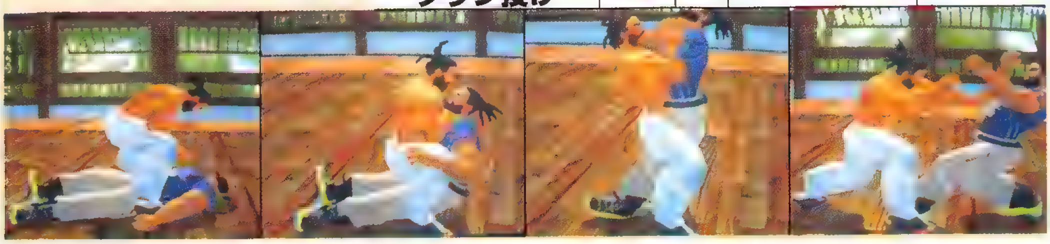


自動二択がなくなったためにめっきり見られなくなった下段投げ。

威力はかなり小さいのだが、投げた後にデビルリバースクローがきまるため、ダメージよりも流れを重視したいときには使える。毎回パワーボムだと投げ抜けされやすくなってしまうので、ガンニーとともにたまには混ぜて使うことをすすめよう。

相手にダメージを与えるまで２秒以上時間がかかってしまうので注意。

デビルリバースクロー	敵仰向けダウン ⇩P+G		0	
ダウン投げ	—	—	—	—



デビルリバースクロー	敵うつ伏せダウン ⇩P+G		0	
ダウン投げ	—	—	—	—



ＶＦ３になって新しく追加された「ダウン投げ」。これはダウンした相手に対して投げにいくものであり、ジェフリーの場合、相手を無理やり引き起こすものとなっている。

この技を使うときの注意点として以下の２つが挙げられる。

まず１つは相手をダウンさせた技が何であったかということ。デビルリバースクローをきめることができる技はだいたい決まっているので、まずはその技を覚えることが重要だ。

次に入力のタイミング。技を当てた後にすぐ入力してもたいてい相手を引き起こすことはできない。コツとしては相手が地面にバウンドする瞬間に入力するといい。遅すぎると相手が起きあがってしまうし、早すぎてもダウンしている相手を引き起こせない。これはもう経験をつんでタイミングを覚えるしかない。

引き起こした後はジェフリー側が若干有利なのでうまく攻めていこう。

倒れてる人を助けてあげよう

ダウンした相手に起き蹴りを出させることも許さない強制引き起こし技、デビルリバースクロー。ここからの攻めについて真剣に考えてみよう。

ダメージ重視でいくならライジングハンマーからボディプレス。ボディまでで相手を倒せる状態のときに使っていく。思いきりよく出していこう。

ミドルキックやヒールキックで相手をダウンさせ、再び引き起こしを狙っていくのもおもしろい。流れをつかんでいきたい場面で効力を発揮する。

強制しゃがませ技、ヘルダンクハンマー。この技は相手がカウンターでくらえばその後の展開が楽になってくれる。ノーマルヒットではいまいちな技だ。ダウンも奪えないので注意しよう。

やはり決めていきたいのは投げ。引き起こしからの間合いならスプラッシュが余裕で決められる。でもここは、バックスローにつないで再度相手にくやしい思いをさせてあげるとしよう。



大丈夫ですかお姉さん
さささっ僕の手につかまって



ふぉーっ
（再び引き起こす）

Kage



影丸

Name:Kage-Maru
Country:Japan
Birthday:1970.6.6
Sex:Male
Blood Type:B
Hobby:Mah-Jang
Job:Ninja
Fighting Style:
Ju-Jutsu

●基本技
攻撃発生の早い弾拳と、地擂り弾が主に使う技となる。弾拳のほうは、相手の技をガードした際に返し技として使うことができ、地擂り弾は相手の動きを止めるときに有効。
擂り蹴りなどは、カウンターヒットした場合に先行入力で投げを入力すると、確実に決めることができる。相手の動きを止めるのにも有効。

●大ジャンプ攻撃
めったに使うことのない大ジャンプ攻撃。飛翔蹴りは攻撃発生がわりと早く、中段攻撃になっているため、いきなり出すと有効な場合があるが、基本的には使わない。
なお、飛翔蹴りでジャンプしたあとは、着地際にKを入力すれば飛び踵蹴りを出すことが可能。つまり、ジャンプ中に二回攻撃をすることができるのだ。

●小ジャンプ攻撃
小ジャンプ攻撃の代表的なものは、2つの飛び前蹴り（空中、上昇中）が挙がる。これらの攻撃は相手の下段攻撃をスカすことができ、ガードされても有利な場合が多い。

BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ	攻撃属性	発生・持続	硬化	返し	判定
弾拳（だんけん）	P	10	上段	8-2	12	上段P	
側弾（そくだん）	P+E	14	上段	12-2	17	上段P	
地擂り弾（じずりだん）	⬇P	11	下段	16-1	14	下段P	
突き返し蹴り（つきかえしげり）	K	25	上段	14-2	23	上段K	
突き返し蹴り［避け］（つきかえしげり）	K+E	25	上段	14-2	23	上段K	
中蹴り（なかげり）	⇘K	22	中段	14-2	25	中段K	ガードハーフ
横蹴り（よこげり）	⇘K+E	22	中段	14-2	26	中段K	
擂り蹴り（すりげり）	⬇K	14	下段	16-1	24	下段K	
大ジャンプ攻撃							
落葉（らくよう）	空中で⇨P	30	中段	14-2	44	——	
浮身円月蹴り（ふしんえんげつげり）	空中で⇨K	40	中段	21-4	39	——	
空巴弾（くうはだん）	上昇中、敵遠くで⇨K	30	中段	30-38	46	——	
丸太蹴り（まるたげり）	空中でK	30	中段	10-2	28	——	
飛翔蹴り（ひしょうげり）	上昇中にK	30	中段	5-4	61	——	
飛び踵蹴り（とびかかとげり）	着地ぎわにK	30	中段	11-5	11		
回転延髄蹴り（かいてんえんずいげり）	上昇中に⇦K	40	中段	12-4	44	——	
小ジャンプ攻撃							
飛び正拳（とびせいけん）	空中でP	24	中段	14-3	34	下段P	
手刀（しゅとう）	上昇中にP	30	中段	33-4	23	上段P	
突き踵蹴り（つきかかとげり）	空中でK	20	中段	10-2	13	——	
飛び前蹴り（とびまえげり）	上昇中にK	20	中段	10-2	34	——	
地旋（じつむじ）	着地ぎわにK	20	下段	19-4	40	下段K	
ダウン攻撃							
踵落とし（かかとおとし）	⇘K	13	ダウン	28-2	43	——	
飛翔撃（ひしょうげき）	⬆P	30	ダウン	48-4	69	——	
飛延弾（ひえんだん）	⬆P	30	ダウン	41-9	60	——	
飛鳥（あすか）	⬆P	40	ダウン	49-2	26	——	
後ろ攻撃							
逆蹴り（ぎゃくげり）	敵背後K	25	上段	14-3	25	上段K	
裏葉（うらは）	敵背後P	12	上段	10-2	19	上段P	
裏手刀（うらしゅとう）	敵背後⇩P	15	下段	14-1	24	下段P	
陰旋風蹴り（かげせんぷうげり）	敵背後⇖K	40	中段	26-5	25	——	
背龍爪（はいりゅうそう）	敵背後⇧K	30	中段	31-5	31	——	
裏旋風蹴り（うらせんぷうげり）	敵背後⇗K	25	中段	32-4	37	——	
裏手刀（うらしゅとう）	敵背後⬇P	14	下段	5-3	18	下段P	
半月蹴り（はんげつげり）	敵背後⬇K	30	下段	16-2	37	下段K	
振り返り攻撃							
落刃返り（らくじんがえり）	⇦⇦P	14	上段	13-2	16	上段P	
龍尾閃（りゅうびせん）	⇦⇦K+G	12	下段	21-2	24	下段K	
裏旋蹴り（うらつむじげり）	⇦⇦K	24	上段	15-2	24	上段K	

側弾（そくだん）

⇙P	14	
上段	12-2	17
上段P	―――	



側弾重ね（そくだんがさね）

⇙PK	14+20	
上・上	12-2,12-2	25
上段K	―――	



スウェーをしつつ上段にパンチを繰り出し、続けて上段に蹴りを出す。攻撃発生が非常に早く、パンチがヒットすれば連続で上段蹴りまでつながる。

ダメージ的には大したことはないが、返し技として使うのが有効で、積み重なるとダメージ大。

なお、キックの部分をGによってキャンセルすることができ、フェイントとして使うのも可能だ。

側弾螺旋撃（そくだんらせんげき）

⇙PP⇦P	14+10+17	
上・上・上	12-2,8-2,13-2	21
上段P	―――	



側弾からP⇦Pと入力すると、スウェーパンチから連続でパンチが出て、そのあと、上段に回転しながらの肘攻撃をする。

初段の攻撃発生は側弾なので早く、2発目のパンチまでは連続攻撃となっている。だが3発目の上段肘打ちはつながらなく、しゃがんでかわされる。

しかし螺旋のあとに中段回し蹴りを出すことができるので二択となる。

烈掌螺旋（れっしょうらせん）

PP⇦P	10+10+17	
上・上・上	8-2,8-2,13-2	21
上段P	―――	



散弾螺旋裏蹴り（さんだんらせんうらげり）

P(or⇙P)P⇦PK	10(14)+10+17+30	
上・上・上・中	8-2 (12-2) ,8-2,13-2,18-2	35
中段K	ガードハーフ	



烈掌（れっしょう）

PP	10+10	
上・上	8-2,8-2	17
上段P	―――	



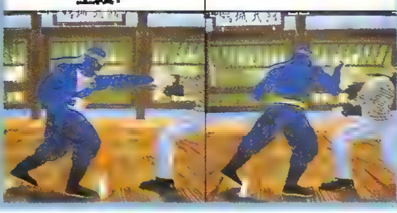
散弾裏蹴り（さんだんうらげり）

PPPK	10+10+12+30	
上・上・上・中	8-2,8-2,9-2,16-2	35
中段K	ガードハーフ	



散弾撃（さんだんげき）

PPP	10+10+12	
上・上・上	8-2,8-2,9-2	18
上段P	―――	



一番分かりやすく説明すると、散弾螺旋裏蹴りの3発目、螺旋の部分がノーマルPになり、その後に中段回し蹴りを出すのだ。攻撃判定的にも散弾螺旋裏蹴りと変わらず、Pの部分はすべて上段攻撃になっているため、散弾裏蹴りと散弾螺旋裏蹴りの使い分けは基本的にしなくてもいい。

一応違いとしては、散弾裏蹴りはPが3発すべて連続ヒットする。

散弾風神脚（さんだんふうじんきゃく）

PPP⇦or⇖K			10+10+12+20	
上・上・上・中	8-2,8-2,9-2,10-3	39	サマー	――



パンチ3発から素早い旋風蹴りを繰り出す。攻撃判定はパンチがすべて上段になり、旋風蹴りが中段攻撃となる。

散弾裏蹴り同様、パンチ3発は連続攻撃になっているが、最後の旋風蹴りへはつながらない。

実戦では、ディレイをかけて出すと効果的だ。これは散弾裏蹴り、散弾螺旋裏蹴りも同様。なお、散弾系の技は最後の攻撃をガードされると必ず返し技を喰らうので覚えておこう。

螺旋（らせん）

⇦P	17	
上段	13-2	21
上段P	――	



螺旋裏蹴り（らせんうらげり）

⇦PK	17+25	
上・中	13-2,16-2	27
中段K	ガードハーフ	



⇦P入力で、回転しながらの上段肘打ちを単発で出すことができ、その後Kを入力すると、中段回し蹴りが出る。

基本は散弾螺旋裏蹴りの最後の部分と同じだが、それに比べ中段回し蹴りの攻撃力が低くなっていて、カウンターヒットでないとダウンを奪えない。

この技もディレイで出すことが可能なので、上手く使い分けることができる。なお、しゃがみ状態にヒットするとよろめかすことが可能。

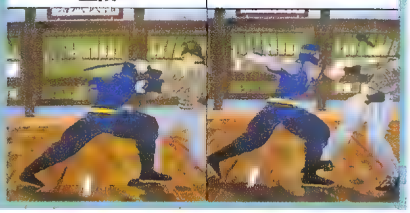
落閃刃（らくせんじん）

⇨P+K	16	
中段	16-3	27
上段P	酔い醒まし 2	



落閃刃返し（らくせんじんがえし）

⇨P+KP+K	16+14	
中・上	16-3,13-2	25
上段P	――	



手刀技の一種で、⇨P+Kを入力すると縦振りで中段判定の手刀を一発出す。そのあと続けてP+K入力をすると、横振りの上段判定手刀を出すのだ。

攻撃スピードが早く、中段手刀がヒットすれば2発目もヒットする連続攻撃技になっている。一応ディレイをかけることも可能だが、この技に関しては1発目の硬化時間が長いため、出し切りがお薦めだ。なお、2発目の上段手刀はエスケープに対して強い。

葉重ね（はがさね）

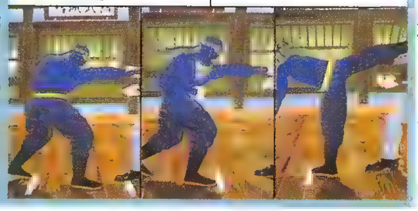
PK	10+20	
上・上	8-2,12-2	25
上段K	――	



カゲがもつ技の中では最も攻撃発生が早く、返し技として使うことが多い。判定のほうは両方とも上段攻撃だが、パンチがヒットすればキックも連続ヒットする。ディレイをかけて出すことも可能だが、Gボタンでキックをキャンセルすることも可能だ。

烈掌脚（れっしょうきゃく）

PPK	10+10+30	
上・上・上	8-2,8-2,14-2	29
上段K	――	



Pの発生は葉重ね同様だが、最後のKにはつながらない烈掌脚。

技判定もすべてが上段攻撃になり、2発目のPまでしかつながらないことから、使う機会はほとんどないだろう。

岩斬破（がんざんは）

⬇⇘P	20	
中段	14-1	32
上段P	ガードハーフ	



新技の岩斬破は手刀攻撃のひとつ。攻撃判定も中段になっていて、発生もかなり早い。さらにヒットすればダウンを奪うことも可能な優秀な技。

だが、キャラクターがしゃがんだ状態からでないと出すことができない、というのが難点だ。

風閃刃（ふうせんじん）

P+K	16	
中段	23-3	20
上段P	酔い醒まし 1	



攻撃判定は中段で、硬化時間も短くなっている。

だが、極めて攻撃発生時間が遅く、出際で潰されることが多い。

使いどころによっては、相手の中段攻撃を避けることもできる。ここがポイントだ。

肘打ち（ひじうち）

⇨P	19	
中段	11-2	22
肘	ガードハーフ	

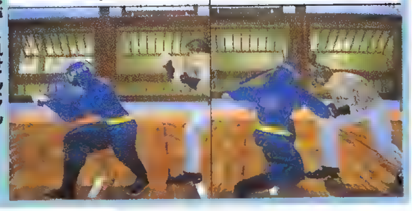


攻撃発生時間が早いうえ、硬化時間が短くなっていて、しゃがんでいる相手にヒットすると、よろめかすことができる。

よろめかせた場合には、投げと打撃の二択を仕掛けることができるため、カゲにとっては必要不可欠な技のひとつだ。

葉隠閃刃（はがくれせんじん）

⇘P+K	24	
中段	16-3	30
上段P	―――	



回転しつつ相手の中段に手刀を打ち込む。意外にリーチが長いぶん、攻撃発生が遅くなっているが、カウンターヒットをすればダウンを奪える。

限定された技をかわしつつ、相手に攻撃するのがポイントになる。

旋風刃（せんぷうじん）

⇩P+K	20	
中段	18-2	25
上段P	―――	



相手の攻撃を払いのけるかのように手刀を下から突き上げる。

攻撃発生が早いわりに硬化が少なく、多用できる技だ。

なお、カウンターヒット時はダウンを奪うことが可能。

影刃（かげやいば）

⇨⇩⇘P	40	
中段	15-5	41
上段P	―――	



カゲがもつ技で一番見栄えする影刃。相手のふところに潜り込み、下から一気にアッパーで相手を浮かしダウンを奪う。

大技のわりには発生が早いが、着地したときの硬化はかなりのもの。一応決めたあとに流影脚が決まるのを覚えておくといいだろう。

中蹴り（なかげり）

⇘K	22	
中段	14-2	25
中段K	ガードハーフ	



いわゆる中段蹴りだ。攻撃発生は肘打ちに比べ遅くはなっているが、その分リーチが長くなっている。

基本的に硬化はなく、しゃがんでいる相手にヒットした場合の状況は、肘打ちと同様。二択を仕掛けることが可能だ。

横蹴り（よこげり）

⇘K+E	22	
中段	14-2	26
中段K	―――	

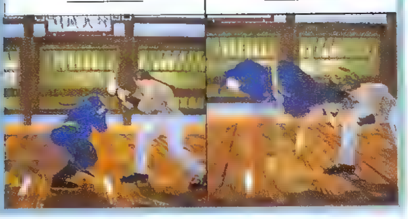


中段蹴りのひとつではあるが、技の属性が対エスケープになっている。

中蹴りと比べ攻撃力が高くなっていて、ヒットすればダウンを奪えるが、相手がなにかしらの攻撃、エスケープをしていないとヒットすることはない。見せ技の1つと考えてほしい。

葉牙龍（はがりゅう）

⇨⇨K+G	40	
中段	25-8	43
―――	―――	



どちらかといえば、ドロップキックのようなもの。攻撃発生が遅く、硬化時間も長い大技で、ヒットしなければまず確実に窮地に陥る「自爆技」だ。

技的にかなりのリーチがあるが、遠ければ遠いほど見切られ度が高い。

旋蹴り（つむじげり）

⇩K+G	35	
中段	14-2	31
上段K	―――	



十八番技である旋蹴り。中段判定で、発生が早く硬化時間が少ない。

そのうえ相手の上段攻撃をスカす性質があり、ヒットするとダウンを奪ってしまう優れ技だ。

リーチもそれなりに長いし、中間・接近戦と万能なので、多用してもよい。

裏水車（うらすいしゃ）

⇘K+G	40	
中段	23-4	42
―――	―――	



水車蹴りの逆バージョンがこれ。相手のふところを狙って踏み込み、後ろを向いて下から踵を蹴り上げ、相手から離れる。

踏み込むぶんリーチが長いが、発生が遅く硬化も長い。ヒットした際は必ずダウンを奪え、カウンター時なら半月蹴りが確定だ。

水車蹴り（すいしゃげり）

⇖K+G	50	
中段	12-4	59
サマー	ガードハーフ	



旋風蹴りの攻撃発生を早くしたものが水車蹴り。攻撃判定は旋風蹴り同様中段で、ヒットすれば相手はダウンする。だが攻撃力が高く大技な分、ガードされたときに生じるスキは大きくなっている。返し技として確実に使うのがお薦めだ。

円月蹴り（えんげつげり）

⇗K+G	35	
中段	30-4	23(40)
上段K	―	



前宙しつつ相手の頭の上に踵落としをする。見た目のとおり、判定は中段攻撃になる。

相手の下段攻撃をかわすことができ、起き上がり下段などをかわして決めることが可能。基本的にガードされたときの硬化はないに等しいのだが、距離によって異なる。

旋風蹴り（せんぷうげり）

⇖K	40	
中段	20-2	35
サマー	―	



散弾風神脚の最後の部分を単発で出したものがこれ。判定は中段だが、攻撃発生が風神脚に比べかなり遅くなっている。

ダメージは風神脚よりはるかに強く、当たりかたによっては流影脚をダウン攻撃に使うことも可能だ。

幻葉（げんよう）

⇦K+G	30	
上段	22-3	22
上回K	―	

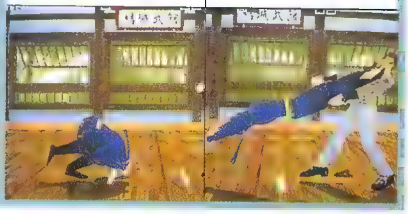


上段蹴りの1つで、ガードされれば硬化はない。しかし、上段攻撃のぶんしゃがんでかわされやすくなっている。

ダメージは比較的大きいので、ヒットすればダウンは確定。弧延落後の空中コンボでたまに使われる。

雷龍飛翔脚（らいりゅうひしょうきゃく）

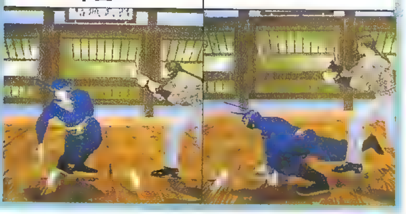
⇨⇨P+K+G	40	
下段	20-20	77
―	―	



葉呀龍と似た技で、こちらは攻撃判定が下段になる。攻撃発生時間・硬化時間などは葉呀龍とほぼ同じで、ガードされてしまうと返し技が確定だ。なお、葉呀龍はいいが、雷龍飛翔脚をガードされたときは相手の後ろまで飛ぶ場合がある。自らリングアウトに注意。

流影脚（りゅうえいきゃく）

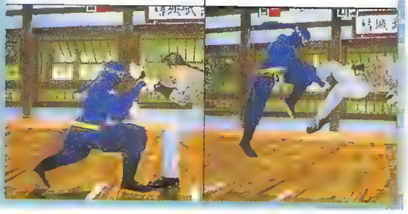
⇨⇨K	20-30	
下段	27-4	36
下回K	―	



攻撃判定は下段だが攻撃発生が遅く、ガードされたときに生じる硬化も長い。これが流影脚の属性になる。主にこの技は直接使うのではなく、なにかしらの技でダウンを奪った際にダウン攻撃として使うのが正しい。攻撃力は高めなので、確実に決めるのが理想だ。

浮身膝蹴り（ふしんひざげり）

⬇⇨K	38	
中段	14-2	39
―	―	



他キャラに比べ、異様なまでの高さに膝蹴りを出す。もちろん判定は中段になっているが、ヒットすることはまず考えられず、ガードされた場合は窮地になる。

正しい使い方は、弧延落で相手を投げたときに空中コンボとして使うこと。

落刃返り（らくじんがえり）

↲↲P	14	
上段	13-2	16
上段P	―	



振り向き攻撃のひとつである落刃返り。ガードされれば硬化は少ないが、攻撃判定が上段になっているためガードされることが少ない。

主な使い方は、弧延落で投げたあとの空中コンボ。落刃返りを当ててから散弾裏蹴りなどが挙げられる。

地走り（じばしり）

⇙K	19	
下段	19-6	48
下段K	―	



瞬時に横になり、相手の足を払う下段攻撃。発生時間はかなり早めだが、意外に反応されやすくガードされがち。

ガードされた場合は、下段攻撃だが立ち投げが返し技として決められるので、ちゃんと投げ受け身を取っておくように。

裏旋蹴り（うらつむじげり）

⇦⇦K	24	
上段	15-2	24
上段K	―	



振り返り攻撃になっていて、上段に蹴りを出しつつ振り向く。発生はかなり早いが、これもまたかわされやすい技。

これといった使い道は無いが、とっさな場面で意外と有効とされる。だが、基本的には一度も使わなくていい技だ。

龍尾閃（りゅうびせん）

⇦⇦K+G	12	
下段	21-2	24
下段K	―	



カゲが持つ下段攻撃、最強のものとなる。攻撃発生はやや遅いが、自分は後ろを向く振り返り攻撃になり、ガードされた場合の硬化も短く、返し技も限定される。

龍尾閃自体の攻撃力は低いが、ヒットすれば必ず背後攻撃の半月蹴りが決まり、ダメージ大だ。

AKIRA
JACKY
SARAH
LAU
PAI
WOLF
JEFFRY
KAGE-MARU
SHUN
LION
AOI
TAKA-ARASHI

コマンド入力後、キャラクターがクルリと回転し、入力方向によって前転か後転を選ぶことができる。基本的には移動技として考えてもらいたいが、前後転後には針鼠弾、影刃、雷龍飛翔脚、回転地擂り脚といった技を出すことが可能なのだ。なお前後転は見た目の通り相手の上、中段攻撃をかわすことができる。

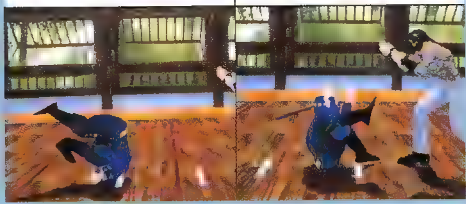
後転（こうてん）

⇨⇘⇩⇙⇦	——	
移動技	1-27	22
——	——	



前転（ぜんてん）

⇦⇙⇩⇘⇨	——	
移動技	1-27	19
——	——	



針鼠弾（しんそだん）

前転、後転後 ⇦⇙⇩⇘⇨P	15	
下段	1-0	35
——	——	



影刃（かげやいば）

前転、後転後 ⇨⇩⇘P	40	
中段	15-5	41
上段P	——	



●回転からの影刃

固有技としていつでも出すことができる影刃。この技も回転から出すことが可能になる。判定は通常通り中段になり、前転、後転後どこからでも出すことが可能。回転影刃の利点は、針鼠弾との使い分けになる。針鼠弾の攻撃判定は下段になり、影刃は中段判定。つまり、針鼠弾をガードさせることによって、二択を仕掛けることができるのだ。

●回転からの雷龍飛翔脚

前後転後に出すことが可能な雷龍飛翔脚。判定は下段になり、針鼠弾と同じだが、威力的に考えるとこちらの方が高い。

●針鼠弾

前転を連続で続けると、この技に変化する。基本的には回転3回転目から針鼠弾になるのだが、技判定が存在するのは前転時のみになる。攻撃判定は下段となり、ヒットすれば必ずダウンを奪うことができ、カウンターなどなら2～3回ヒットしてからダウンする。

雷龍飛翔脚（らいりゅうひしょうきゃく）

前転、後転後 ⇨⇨P+K+G	40	
下段	20-20	77
——	——	

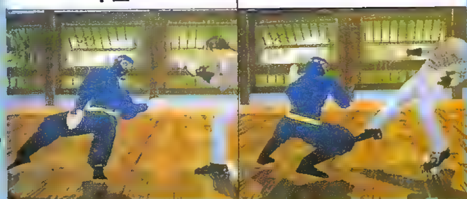


前後転入力後にKを入力すると、回転終了時に下段足払いを出す。

技的には、モーション（攻撃発生）が遅く反応されやすいが、影刃の存在で意外にヒットしやすくなっている。ヒットした場合は、攻撃力が高いためダウンを奪うことができる。ガードされた場合は、しゃがみ判定なので肘打ちを喰らってしまう。

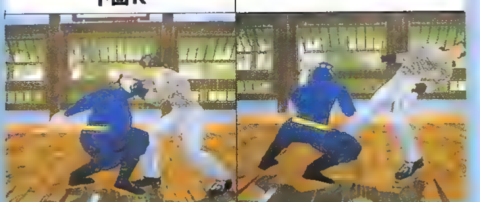
後転地擂り脚（こうてんじずりきゃく）

⇨⇘⇩⇙⇦K	20-35	
下段	27-5	31
下回K	——	



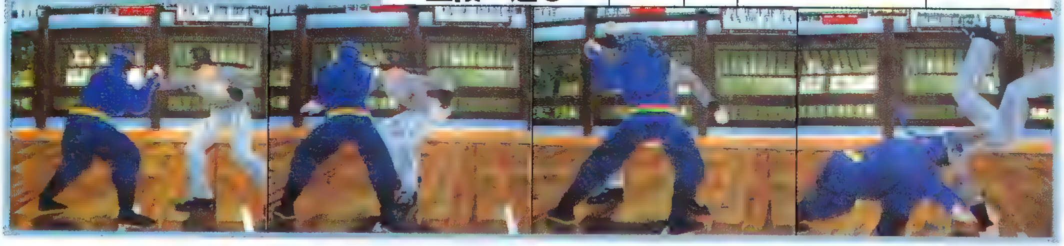
回転地擂り脚（かいてんじずりきゃく）

⇦⇙⇩⇘⇨K	20-35	
下段	25-5	41(36)
下回K	——	



小手返し（こてがえし）

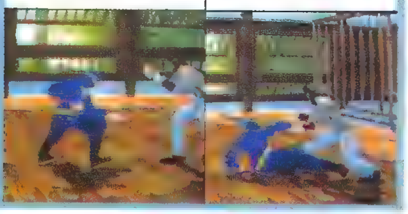
⇦P＋K			30	
上段P返し	—	—	—	—



相手の上段パンチを受け流しつつダメージを与える、いわゆる当て身技。
技によっては、中段判定のパンチを当て身することが可能で、対ラウ戦などでは効果的だ。
なお、小手返しは失敗すると、当て身失敗モーションがでる。

地滑り（じすべり）

走り中 ➡K	30	
下段	18-8	36
—	—	



キャラクターの走りモーションが出ないと出すことができない、というのが条件になる。技自体はスライディングのようなもので、判定は下段攻撃となっている。
一応ダウン技であるが、走りはじめたときの相手との距離によってそれは異なる。

裏葉（うらは）

敵背後 P	12	
上段	10-2	19
上段P	—	



背後攻撃になる裏葉。攻撃発生が早く、硬化時間もない。
技としては背後攻撃になるが、相手のほうに振り向きつつ上段パンチを繰り出し、そこから葉重ねや散弾裏蹴りなど出すことが可能になる。攻撃連携の初段と考えれば問題ない。

逆蹴り（ぎゃくげり）

敵背後 K	25	
上段	14-3	26
上段K	—	



後ろを向いた状態でKを押すと、相手の上段に回し蹴りを出す。
硬化時間は少なくなっているが、攻撃判定が上段なうえ、発生時間も遅いためヒットすることはまずない。
背後攻撃コマンドミス時によく出る蹴り技だ。

裏手刀（うらしゅとう）

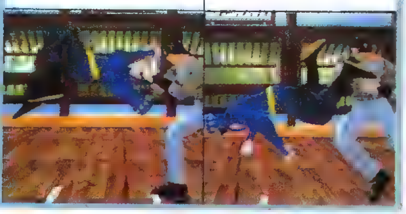
敵背後 ⇩（⬇）P	15(14)	
下段	14-1	24(18)
下段P	—	



相手が後ろにいる状態でコマンド入力をすると、振り向きながらの下段パンチを出すことができる。
攻撃発生が早く、下段攻撃になっているためわりと使える攻撃だが、ヒットしても硬化が長いため、その後二択を仕掛けることなどはできない。

背龍爪（はいりゅうそう）

敵背後 ⇧K	30	
中段	31-5	31(42)
—	—	



背後攻撃になる背龍爪は、後ろにいる相手にバック宙して膝で攻撃する技になる。
攻撃判定は中段になり、ヒットすればダウンを奪えるが、攻撃発生が遅くガードされやすい。
ガードされたときは、確実に背後投げを決められてしまう。

影旋風蹴り（かげせんぷうげり）

敵背後 ⇖K	40	
中段	26-5	26
—	—	



後ろを向いた状態で旋風蹴りを繰り出す。技的には、旋風蹴りの着地するときに爪先で相手を蹴る感じになる。判定は中段で、ヒットすればもちろんダウンを奪うことができ、同時に自分も相手方向に振り向く。

半月蹴り（はんげつげり）

敵背後 ⬇K	30	
下段	16-2	37
下段K	—	



背後攻撃で、攻撃発生が早く威力も高い技。攻撃判定が下段となっていて、ヒットすればダウンを奪うことができる。
ガードされたときはしゃがみ状態になり、中段技を返し技として喰らう。龍尾閃がヒットしたときの追い打ちとして使うのが基本となる。

裏旋風蹴り（うらせんぷうげり）

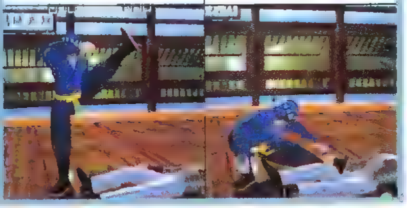
敵背後 ⇗K	25	
中段	32-4	37(35)
—	—	



入力が比較的難しい。Gを押しながらコマンドを入れ、同時にGを離せば出すことができる。
技的には影旋風蹴りと同じだが、ガードされても硬化がまったくなく、振り向くこともない。返し技の存在しない背後攻撃だ。

踵落とし（かかとおとし）

↘K	13	
ダウン攻撃	28-2	43
—	—	



いわゆる小ダウン攻撃になる。カゲの場合は、大抵追い打ちに流影脚を決めることができ、投げを決めたあとなどに踵落としを使用する。

ダメージは比較的低くなってはいるが、確実にダメージを与えることができるので、ちゃんと使うようにしよう。

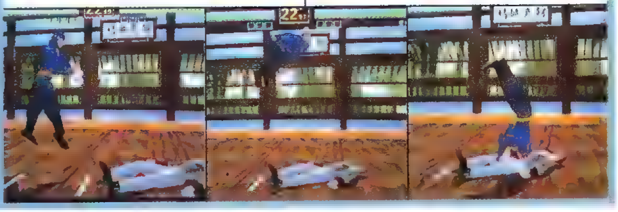
飛鳥（あすか）

⬆P（中距離）	40	
ダウン攻撃	49-2	26
—	—	



飛延弾（ひえんだん）

⬆P（近距離）	30	
ダウン攻撃	41-9	60
—	—	



飛翔撃（ひしょうげき）

⬆P（遠距離）	30	
ダウン攻撃	48-4	69
—	—	

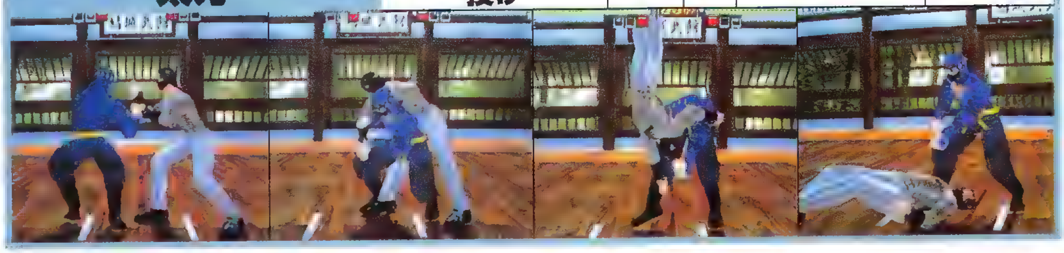


大ダウン攻撃になる3つの技。相手との距離によって自動的に技が選ばれる。

ダウンを奪ったとき確実に大ダウン攻撃を決めれる、という状況は存在しない（相手は回避可能）ため、これらの技は使う必要がない。基本的にダウン攻撃は踵落としと流影脚の2つを使い分ける。

太刀（たいとう）

P+G			50	
投げ	—	—	—	—

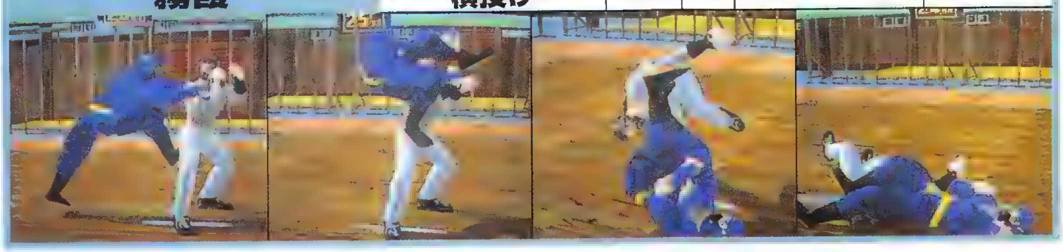


継承技であり、カゲが持つ投げ技の中では通常投げとなる。コマンド入力の簡単さとダメージの高さから、わりと侮れない投げ技だ。

なお、太刀を決めたあとは必ず踵落としが追い打ちで決めることができ、相手の体力ゲージの5分の1を奪うことができる。

霧霞（きりがすみ）

敵右or左 P+G			40	
横投げ	—	—	—	—



エスケープ後など、相手が横にいると決めることができる霧霞。いわゆるカゲの横投げというやつだ。

この投げ技はコマンド入力をしていても、相手が横にいると強制的に霧霞になり、投げてしまう。ダメージ的に考えると比較的低くなっていて、ダウン攻撃も決めることができないので、あまり必要としない技のひとつと考えてもよい。

葉裏霞（はうらがすみ）

敵後ろ向き立ち P+G			50	
背後投げ	—	—	—	—

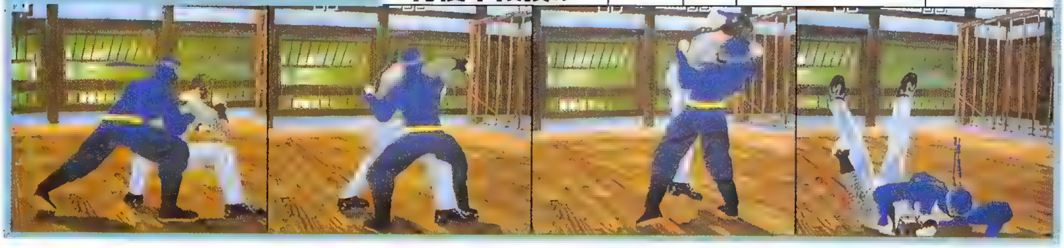


相手の背後を取ったときに決めることができる投げ技。葉裏霞を決めたあとは安定して踵落としを決めることができ、ダメージ的にも5分の1程度奪うことができる。

背後を取ったとき、相手は大抵エスケープで振り向こうとしているので、なにかしらのコマンド投げを入力しつつ背後投げを狙うと、投げの自動二択になるので覚えておくといいだろう。

葉裏霞（はうらがすみ）

敵後ろ向きしゃがみ P＋K＋G		50	
背後下段投げ	—	—	—	—



相手がしゃがんでいる状態のときの投げ技でもある葉裏霞。
　コマンド入力が立ち状態（P＋G）のときと異なり、P＋K＋Gと入力しなくては決めることができない。ちゃんと相手の状況を見てコマンドを入力しよう。ちなみに、このしゃがみ葉裏霞が決まることはまずないだろう。

影霞（かげがすみ）

⇦⇨ P＋G		50	
投げ	—	—	—	—



⇦⇨P＋G入力と2回のコマンド入力が必要なため、相手の硬化時間が少ない技をガードしたあとなどは決めづらい。影霞を決めたあとは、踵落としで安定して追い打ちができ、ダメージ的にも5分の1程度を奪うことができる。
　相手の起き上がり蹴りガード後など、動かずして確実に決めれる場面で使うといいだろう。意外に使わない渋い技だぞ。

浮霞（ふがすみ）

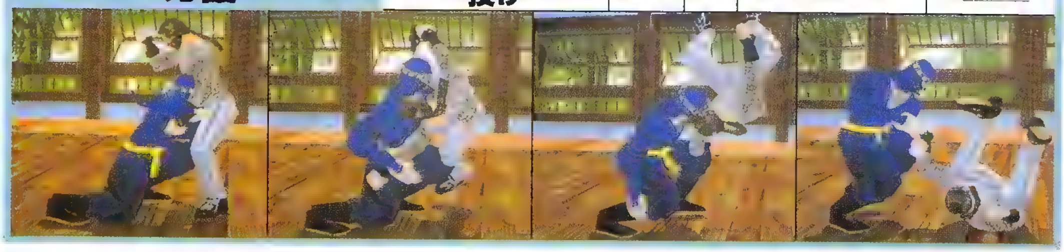
⇦⇩ P＋G		60	
投げ	—	—	—	—



投げ単体では、カゲが持つ技の中で最強の破壊力を持っている浮霞。コマンド入力が比較的難しい部類に入るが、練習次第で簡単に出すことができるようになる。
　浮霞を決めたあとも、必ず追い打ちに踵落としを決めることができ、体力ゲージ3分の1を奪うことが可能だ。

刀霞（かたながすみ）

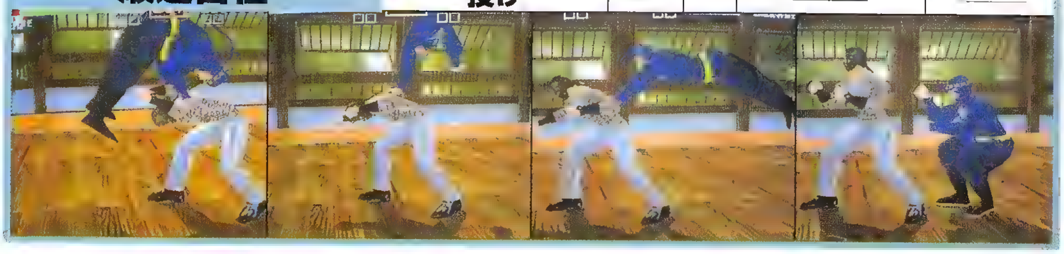
⇙ P＋G		50	
投げ	—	—	—	—



一番コマンド入力が簡単で、カゲだからこそ投げ抜けされる恐れもない刀霞。相手の股下に手を入れて、そのまま持ち上げ足を払う。
　コマンドが簡単になっているぶんダメージが低くなっていて、投げを決めたあとに踵落としを入れても、体力ゲージ5分の1程度しか減らすことができない。安定投げのひとつかな？

順逆自在（じゅんぎゃくじざい）

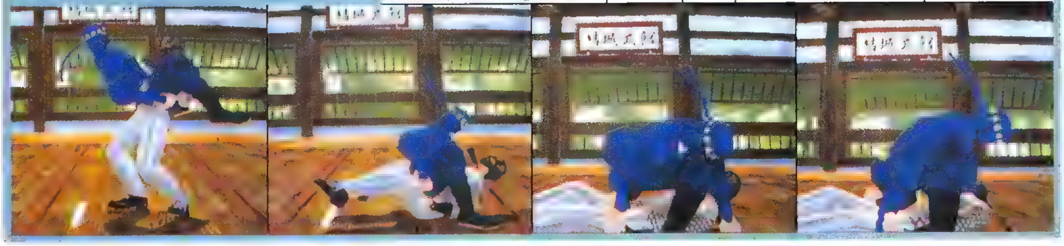
⇨ P＋G		0	
投げ	—	—	—	—



投げそのものには攻撃力が無く、相手にダメージを与えることができない順逆自在。しかし、投げを決めたあとは、相手がかなりの硬直をするため二択、三択を仕掛けることができる。
　順逆自在は少し特殊な投げ技になっていて、相手の前方向からだけではなく、横・後ろと全方向から決めることができる。相手に追い詰められたときなどは、かなり有効な投げ技になるぞ。

浮身乱弾撃（ふしんらんだんげき）

⇧P+G		20+10+10+10	
キャッチ投げ	── ──	──	──



キャッチ投げとなる浮身乱弾撃。ダメージが極めて低く、これといった使い道はない。

円月蹴りと見た目が非常に近く、意外に決まる場面も少なくはないが、相手との距離が近い場合、相手も投げ入力をしているとモーション中に吸われてしまい、逆に投げを決められる。これが浮身乱弾撃の難点だ。浮身乱弾撃を出すときは、相手との距離を少し取って出すのがポイントだぞ。

闇霞（やみがすみ）

敵背後 P+G		50	
キャッチ投げ	── ──	──	──

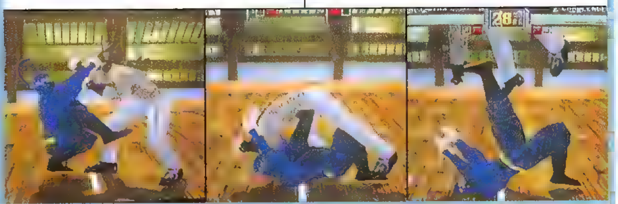


自分が後ろを向いた状態でコマンドを入力すると、バック転して後ろにいる相手を掴み、投げてしまう。一応キャッチ投げのひとつだ。

カゲは後ろを向いた状態で中段技をいくつか出すことが可能で、相手は立ち状態で固まりがちになるが、闇霞のモーションが反応されやすくなっているため滅多には決めることはできないだろう。

弧延落（こえんらく）

⇦P+G	40	
投げ	──	──
──	──	



カゲの投げ技の十八番「弧延落」。

相手を高くまで放り投げ、落ちてくるところに様々な空中コンボを決めることが可能だ。

弧延落自体のダメージは相手を地面に落下させないと与えることができないが、空中コンボを使うことによってそれ以上の体力を奪うことが可能。

難点なのは、カゲ最大の武器ということで投げ受け身を取られやすいということだ。

イズナ落（お）とし

弧延落後 ⇧P+G	60	
投げコンボ	──	──
──	──	



弧延落後の投げコンボがこのイズナ落とし。相手を宙高く投げたあと、すぐに追い掴んで頭から落とす必殺技だ。

コマンド入力は簡単で、弧延落で投げた瞬間に先行入力すれば確実に決めることができる。ダメージも体力ゲージ４分の１程度奪うことができるので、空中コンボの苦手な人にお薦めだ。

弧延落→浮身膝蹴り →散弾螺旋裏蹴り

この空中コンボでの難しいポイントとなるのは、浮身膝蹴りの部分。浮身膝蹴りをうまくヒットさせるのと、させないのでは、その後の散弾螺旋裏蹴りにかなり影響するのだ。

基本的に浮身膝蹴りは、しゃがんだ状態からでないと出すことはできない。だが、ダッシュしゃがみというシステムを利用すれば、なにも問題なく出すことが可能になるのだ。

ポイントは弧延落で投げたあと、キャラクターがちゃんと立ち上がるまで待ち、ちょっと先行気味でダッシュしゃがみを入力してやること。

ここでの注意点は、しゃがむときの入力法。ＶＦ２ではレバーを下に入れっぱなしで右、右と入れてやれば簡単にしゃがみダッシュができたが、ＶＦ３になってその部分が改善。ちゃんとレバーをニュートラルからでないと、しゃがみコマンドを受けつけてくれないのだ。だから、投げたあとは立ち上がるのを待ってから入力するのが要求される。

これさえ守れていれば、ベストの状態で浮身膝蹴りを当てることができる。あとは着地する前にレバーを前に入れっぱなしにして、パンチがヒットすれば完成だ。

Shun

舜帝

Name:Shun Di
Country:China
Birthday:1912.1.2
Sex:Male
Blood Type:O
Hobby:Drinking
Job:Herbal Doctor
Fighting Style:
Drunk Kung-Fu



BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ	攻撃属性	発生・持続	硬化	返し	効果
挑撃（ちょうげき）	P	10	上段	9-2	15	上段P	
後伸避払手（こうしんひふつしゅ）	P＋E	15	上段	10-2	17	上段P	
後側後避払手（こうそくこうひふつしゅ）	⇦P＋E	30	上段	19-4	28	上段P	
伏挑撃（ふくちょうげき）	⬇P	8	下段	10-1	15	下段P	
後蹴腿（こうしゅうたい）	K	25	上段	14-1	28	上段K	
後蹴腿［避け］（こうしゅうたい）	K＋E	25	上段	14-1	28	上段K	
側端脚（そくたんきゃく）	⇘K	21	中段	15-1	29	中段K	ガードハーフ
側中端脚（そくちゅうたんきゃく）	⇘K＋E	21	中段	14-2	27	中段K	
仰穿腿（ぎょうせんたい）	⬇K	10	下段	14-1	28	下段K	
大ジャンプ攻撃							
双掌頭落撃（そうしょうとうらくげき）	空中で⇨P	30	中段	21-6	43	——	
双腿落襲（そうたいらくしゅう）	空中で⇨K	40	中段	12-4	54	——	
空飛端脚（くうひたんきゃく）	空中でK	30	中段	10-2	28	——	
登起脚（とうききゃく）	上昇中にK	30	中段	16-3	62	——	
落飛踵腿（らくひしょうたい）	着地ぎわにK	30	中段	11-5	11	——	
背双腿落襲（はいそうたいらくしゅう）	空中で⇦K	40	中段	12-4	44	——	
小ジャンプ攻撃							
落歩挑撃（らくほちょうげき）	空中でP	30	中段	26-3	22	上段P	
倒地反衝爪（とうちはんしょうそう）	上昇中にP	30	中段	53-3	22	——	
飛天崩撃（ひてんほうげき）	⇙P	30	中段	24-3	38	上段P	
栽下腿（さいかたい）	空中でK	30	中段	10-2	22	——	
地這腿（じげんたい）	着地ぎわにK	20	下段	13-2	36	——	
ダウン攻撃							
螺旋酔肘（らせんすいちゅう）	⇘P	12	ダウン	19-3	49	——	
騰空仙山（とうくうせんざん）	⇩⬆P	30	ダウン	38-4	65	——	
倒地反衝爪（とうちはんしょうそう）	⬉P	20	ダウン	55-2	21	——	
転宙落脚（てんちゅうらっきゃく）	⬆P	30	ダウン	38-2	56	——	
天地肘撃（てんちちゅうげき）	⬈P	20	ダウン	46-4	15	——	
後ろ攻撃							
背旋腿（はいせんたい）	敵背後K	30	上段	15-3	33	上段K	
低踏脚（ていとうきゃく）	敵背後⇩K	25	下段	19-2	30	下段K	
背反掌（はいはんしょう）	敵背後P	12	上段	11-1	21	上段P	
仙端脚（せんたんきゃく）	敵背後P＋KK	20	中段	26-3	45	——	
酔仙手（すいせんしゅ）	敵背後P＋K	15	中段	12-3	32	中段K	
背下反掌（はいかはんしょう）	敵背後⇩P	14	下段	16-2	252	下段P	
背反掌（はいはんしょう）	敵背後⬇P	12	上段	15-1	21	上段P	
振り返り攻撃							
挑撃背転（ちょうげきはいてん）	⇦⇦P	12	上段	14-2	20	——	
阿仙廻脚（あせんかいきゃく）	⇦⇦K	30	上段	20-4	22	——	

●基本技
じじいの基本技の多くは実戦でも使用頻度大。側端脚は最も頼れる中段技といえ、仰穿腿は相手を止めたいときに役立つ。

●大ジャンプ攻撃
登起脚は発生も早く中段攻撃である為、二択回避で出してやると意外にあたってくれる。背双腿落襲はいわゆる「めくり」キック。

●小ジャンプ攻撃
じじいの小ジャンプ攻撃は一見マヌケなグラフィックだが、使えるものが多い。例えば地這腿は、空ジャンプからの投げと二択にできる。

●ダウン攻撃
安定して使っていけるのが螺旋酔肘と転宙落脚。倒地反衝爪はリングアウト狙いで使っていこう。

●後ろ攻撃
低踏脚は、阿仙廻脚がカウンターで当たったときの追い打ちとして使える。
酔仙手と仙端脚は、前者が足に、後者が頭に中段判定がある。

●振り向き攻撃
挑撃背転は背倒裏肘を狙うときに使うのがベスト。阿仙廻脚は離れて置いておく使い方がいいだろう。

AKIRA
JACKY
SARAH
LAU
PAI
WOLF
JEFFRY
KAGE-MARU
SHUN
LION
AOI
TAKA-ARASHI

連撃（れんげき）

PP		10+12
上・上	9-2,9-2	18
上段P	——	

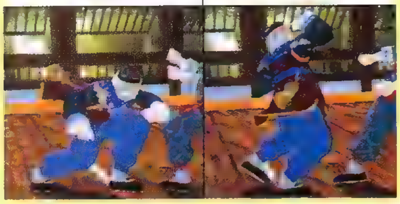


挑撃（P）のあとに、逆の手でもう一発挑撃を出す上段技。

普通にPPと入力してやれば連続技となる。連撃はじじいの技の中で最も頻繁に使い、そして重要な技といえ、ここから中段、下段、エスケープ、投げといった連携を組み立てるといいだろう。

双手連環撃（さいしゅれんかんげき）

PPP		10+12+15
上・上・中	9-2,9-2,18-3	27
上段P	ガード外し	



連撃（PP）からアッパーを繰り出す。PPまでは連続で入るが、アッパーは連携技となっている。また、この技は中段判定だが、しゃがみガードしている相手には、ただ突き上げるだけでダメージを与えることができないうえ、反撃までもくらってしまう。

連撃下腿（れんげきかたい）

PP⇩K		10+12+10
上・上・下	9-2,9-2,18-2	33
下段K	酒6以上	



連撃後下蹴腿（れんげきこうかしゅうたい）

PP⇩KK		10+12+10+20
上・上・下・上	9-2,9-2,18-2,13-2	41
上段K	酒6以上	



連撃（PP）からの連係技で、連撃下腿は体を回転させ、相手の足元を蹴る技で、連撃後下蹴腿は、連撃下腿の後そのまま足を蹴り上げ、相手をダウンさせる技。簡単に言えば、連撃と後蹴連腿（⇨KK）を合わせたような技と思ってもらえばいいだろう。酒6以上というのが発生条件なので、酔歩転身肘（P+G）や転身双沖掌（⇨P+K）を決めたあとに仰飲酒（⇩P+K+G）で飲めば準備OK。

連撃下腿、連撃後下蹴腿ともに、それぞれのコマンド入力後にGボタンを押せば、蹴りを出したあと、うつ伏せに自らダウンすることが可能。ダウンできないときはKを押しすぎている場合があるので注意が必要。（ま、あまり必要ないかも？）

この技は、3発目が下段判定なので、双手連環撃（PPP）と二択をしかけていくとよい。ディレイをかけることも可能で、面白い使い方として、PPE⇩KKといったこともできる。

連載顎手（れんさいがくしゅ）

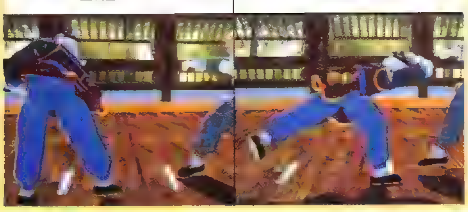
⇦⇨PPP			8+10+14	
上・上・上	9-2,7-2,13-2	21	上段P	——



発生の早い、桃撃（P）とは違う突きを3発前方に繰り出す。3発出す突きの内、2発までが連続技として入る。3発全て上段技なので、しゃがまれていると反撃されるが、ガードさせれば反撃されることはない。返し技やディレイを使って連携させてやると効果的。

向側後避双手（こうそくこうひそうしゅ）

⇖EP+K		30
上段	19-4	28
——	——	



向側後避払手（こうそくこうひふつしゅ）

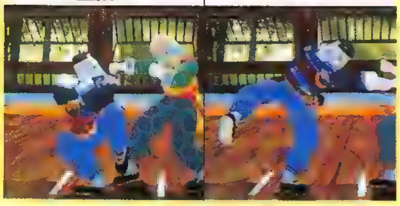
⇖EP		20
上段	9-4	18
上段K	——	



向側後避（⇖E）から発生する打撃技。向側後避双手は引いた両手を前に突き出す技で、向側後避払手は、自分の懐を払うような動作をおこなう技である。どちらも上段技なので、使いどころは相手の打撃を向側後避でかわし、そのカウンターを狙うときなどが有効だ。

横掃撃（おうそうげき）

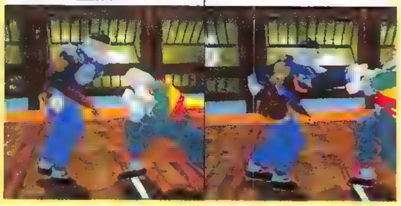
⇦P	24	
上段	15-3	23
上段P	―――	



片足でクルリと回転しつつ裏拳を放つ技。上段技であるため使いどころは難しいが、いわゆる「回転系」の技なので、相手のエスケープを読んで使ってみてもいいだろう。そのほかに、相手の技の出始めをカウンターで潰せば、空中コンボを狙っていけるぞ。

後伸避払手（こうしんひふつしゅ）

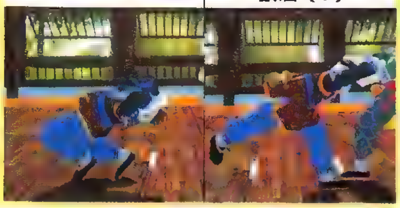
⇦EP	15	
上段	10-2	17
上段P	―――	



後伸避（⇦E）の後に続く上段判定技。軽いステップで後ろに避けつつ払手を出すのだが、他の回避系打撃技（⇘EP）に比べ、直線的に避けるため、やや実用性に欠ける。この技は、相手のカウンターを狙うよりも、フェイントとして使うといい。

転身双冲掌（てんしんそうちゅうしょう）

⇨P+K	39	
中段	32-2	34
―――	飲酒（5）	



一度屈んだ状態から、体をひねりつつ両手を前に突き出す中段技で、ヒットすると酒が5杯分（仰飲酒を1杯とする）飲める。発生の瞬間、相手の上段技をすかせるので、相手のP始動コンボに合わすと当たってくれるぞ。反応の遅い相手にもう一度出すのも面白い。

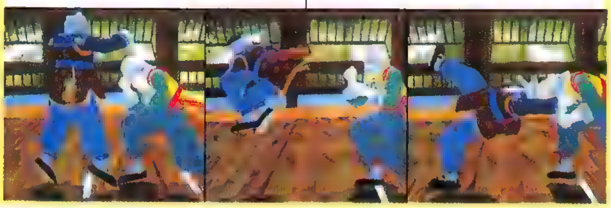
飛天崩撃（ひてんほうげき）

⇗P+K	30	
中段	24-3	38
上段P	―――	



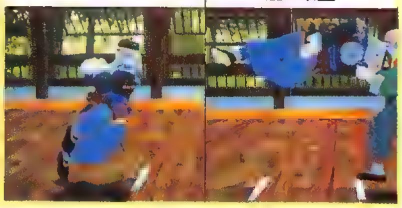
倒地反衝爪（とうちはんしょうそう）

⇖P+K	30	
中段	53-3	22
―――	―――	



騰空飛天砲（とうくうひてんほう）

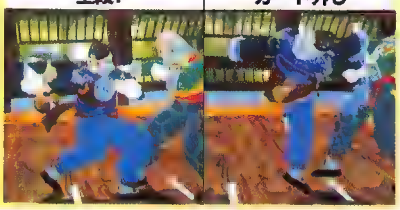
⇨⇨P+K	18	
中段	19-10	59
―――	酒8以上	



低い姿勢から、もの凄い勢いで体を回転させ、そして前方に跳び、頭突きをかます上段技。酒8杯が発生条件となっている。かなりインパクトがあるため、酒を飲むとつい使いたくなってしまうが、ガードされるとあらゆる返し技が待っているので注意。奇襲に使っていこう。

挑腕撩拳（ちょうわんりょうけん）

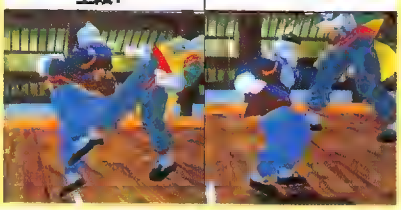
⇩⇙⇨P	28	
中段	13-3	25
上段P	ガード外し	



手を上方へ振り上げる技。発生が早く、カウンターなどでヒットするとほとんどの場合相手は浮くので、空中コンボで大ダメージを狙っていける。ただし、しゃがみ状態からは出せないので、上段の連繋で狙っていくのがいいだろう。頼れる技である。

挑腕栽手（ちょうわんさいしゅ）

⇩⇙⇨P⇦P	28+18	
中・上	13-3,15-2	24
上段P	―――	



挑腕撩拳の後に裏拳をつなげたものがこの技。酒6杯が発生条件となっている。挑腕撩拳1発よりも硬直が短いので、条件が満たされているならこちらを使うのがベスト。またディレイがかかるのを利用して、1発目がガードされたときに保険として栽手を出すのもよい。

背旋肘（はいせんちゅう）

⬇⇙(⇙)P	15(16)	
下段	20-2(17-2)	34(31)
―――	―――	



身を屈めて前方へ上体を移動させ、肘を相手の下半身にあてる技。発生時に身を引くような動作をするため、相手の技を上中下段に関わらずかわせる瞬間があり、カウンターヒットでダウンを奪うことができる。ただしガードされると返し技をくらってしまう。

背旋肘廻下脚（はいせんちゅうかいかきゃく）

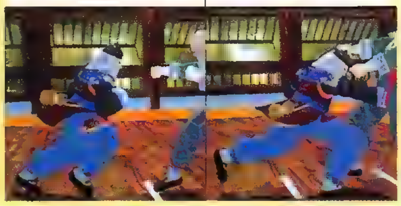
⬇⇙(⇙)PK	15(16)+15	
下・下	20-2(17-2),28-3	65(67)
下回K	―――	



背旋肘のあとに下段の足払いをつなげる技。レバーをニュートラルに戻すと出ないので、下方向に入れたままKを入力する。相手が慣れないうちは使っていけるが、廻下脚が発生する前に下Pなどで割り込まれてしまうので多用は禁物だ。

月牙叉撃（げつがさいげき）

⬇⇨P	30	
中段	16-1	34
上段P	――	



しゃがんだ状態から、一気に踏み込みつつ突きを当てる中段技。この技は“じじい猛虎”と呼ばれ、挑腕撩拳とともにじじいの要となる技である。しかしＶＦ２に比べ若干弱体化して、投げなどの返し技をくらうようになり、またコンボも狙いづらくなってしまった。

浸歩酔硬手（しんぽすいこうしゅ）

⇦⬂P	23	
中段	16-2	33
上段P	――	



前方に勢いよくすべり込んで、低い位置から上に手を突き上げる技。なかなか頼もしい威力で、ヒットすると様々な空中コンボを叩き込むことが可能。大技だけあってガードされると反撃をくらってしまうが、それでも魅力的な技に違いはない。ＶＦ３じじいは月牙叉撃よりもこちらか？

酔仙手（すいせんしゅ）

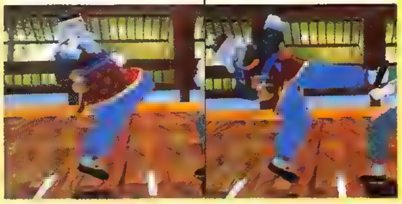
P+K	12	
中段	13-2	32
上段P	――	



かっこいい（？）かけ声と共に片足で踏み込みつつ前に突きを出す中段技。発生、判定ともに優れているので、単発でいきなり使って相手の出鼻をくじくことが可能だ。また連携の起点としても使っていける。あとこの技には、足側にも攻撃判定があるので一度お試しを。

酔仙連脚（すいせんれんきゃく）

P+KK	12+23	
中・中	13-2,25-2	47
中段K	――	



酔仙手からの連携技で、仰身倒腿のような蹴りをつなげる。酔仙手発生時の軸足のまま倒れ込むのが特徴。

2発目は中段判定だが、酔仙手後に相手がなんらかの反撃を試みようとしたとき以外には、鷹嵐（足正位置）にしかヒットしない。

仰飲杯手（ぎょういんはいしゅ）

⬂P	19	
中段	15-2	28
上段P	――	



少し体をのけぞらせつつ、上方へ突き上げるアッパーを繰り出す。同じようなモーションの技に、叉手連環撃の３発目があるが、仰飲杯手はしゃがみガードをしている相手にもダメージを与えられる。ただ、カウンターでヒットしてもダウンを奪えないのが残念。

仰飲仙手（ぎょういんせんしゅ）

⬂PP+K	19+16	
中・上	15-2,16-2	24
上段P	酒8以上	



仰飲連環単脚（ぎょういんれんかんたんきゃく）

⬂PP+KK	19+16+23	
中・上・中	15-2,16-2,25-2	47
中段K	酒8以上	



仰飲仙手（⬂P）からは、酒を８杯分飲むことによって連続、及び連携技が使用可能になる。

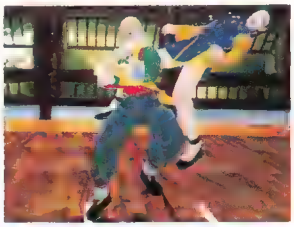
仰飲仙手は、仰飲杯手の後に酔仙手と同様の突きを繰り出し、仰飲杯手がヒットすれば、その後の仙手も連続で入る。しかし、仙手自体は単発技の酔仙手と違い上段判定となっており、仰飲杯手を立ちガードされた後にしゃがまれるとすかされて反撃をくらってしまうので注意しよう。

仰飲仙手をガードされたり、すかされたりしたときの対応策としての技が仰飲連環単脚。仰飲仙手後に仰身倒腿のような中段判定の蹴りを繰り出す。この技は連続技ではなく、あくまで仰飲仙手の保険と考えるのがいいだろう。反応のいい相手ほど、３発目の蹴りに当たってくれる。

仰飲仙手、仰飲連環単脚、ともにガードされると反撃されるが、実戦で頻繁に使用する連携なので覚えて欲しい。

唸れ！挑腕撩拳

必ずどのキャラクターにも“これ”という決定打を持っている（アキラスペシャルやジャイアントスイングなど）。じじいにとって決定打となる技はいったい何か？　いろいろ答えは返ってきそうだが、空中コンボから追い打ちを決めることのできる挑腕撩拳が間違いないであろう。ラウの斜上掌並に相手を浮かすことのできるこの技を使わない手はない。



一発浮かせばこっちのもの。

挑腕撩拳は「立ち状態からでないと出せない」「しゃがんでいる相手にはただ突き上げるだけ」といった制約があるが、ヒットして浮かすことができたなら以下のようなコンボが可能だ。

- ●挑腕撩拳→叉手連環撃（PPP）
- ●挑腕撩拳→挑腕撩拳
- ●挑腕撩拳→宙舞双転脚（⇨⇨K）
- ●挑腕撩拳→浸歩酔硬手（⇦⬂P）

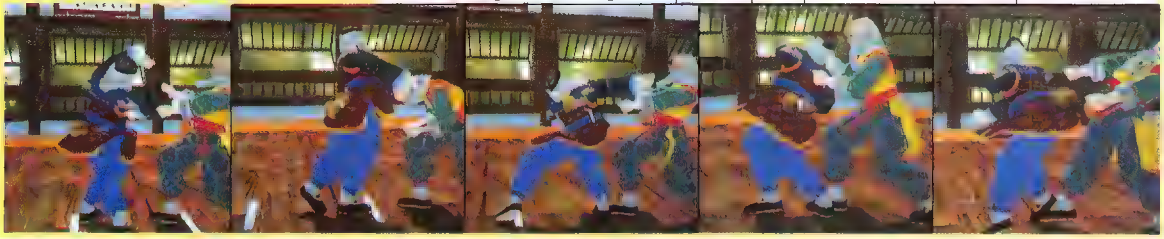
これらの空中コンボはコマンドもそれ程難しくなく、全キャラに入り、またそのあとの追い打ちも可能なので、実戦に取り入れていくといいだろう。

この他にも高低差のあるステージなどで高度なコンボを決めることができるので、いろいろと試してかっこいいコンボをつくってもらいたい。

AKIRA JACKY SARAH LAU PAI WOLF JEFFRY KAGE-MARU SHUN LION AOI TAKA-ARASHI

何仙姑（かせんこ）

⇨PPPK				15+13+10+28
上・中・上・中	※	32	14-1,19-2,17-2,21-3	酔い醒まし1



※返し判定は、１段目＆３段目上段Ｐ、２段目肘、４段目（Ｋ）無しです。

⇨ＰＰＰの部分で肘や裏拳をあてた後にＫでケツを当てる。ケツは⇨ＰＰＰの間ならどこでもつなげられるので⇨ＰＫといった使い方もできる。

かなりディレイがかけられるので、途中で止めて投げと中段の二択、といった使い方で攻めるといいだろう。

撃転旋腿（げきてんせんたい）

PK		10+20
上・上	9-2,13-1	29
上段K		―――



挑撃の後に上段の回し蹴りを繰り出す。返し技として安定して使われる。

この技は連続技で、ガードされても反撃をくらうことはない。ただし体重の軽いキャラや距離、高低差によって連続にならない場合もある。また、カゲなどのＰＫと違い、キャンセルはできない。

側中端脚（そくちゅうたんきゃく）

⇘K＋E		21
中段	14-2	27
中段K		―――



龍尾脚（りゅうびきゃく）

⇧K		26
中段	14-4	29
―――		―――



その場で両手をついて両足で蹴り上げるこの技は、その見た目から「馬蹴り」とも呼ばれる。技発生時に軽くジャンプするので、下段技をかわして当てることができ、また技を当てたあと、相手がバウンドしているところに宙舞双転脚などで追い打ちを決めることが可能だ。

斜側連脚（しゃそくれんきゃく）

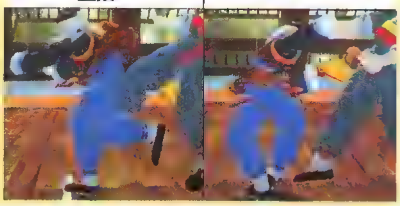
⇨K＋E		20+10
中段	20-4,3-3	30
―――		―――



斜め前方に移動しつつ、体を空中でひねりながら蹴りを２発叩き込む技。この技は後ろに出している足の方向に軸をずらしながら攻撃するので、相手の打撃に重ねるようにして出すと、かわしながらダメージを与えられる。技発生後、足位置が変わるので注意。

連蹴廻手（れんしゅうかいしゅ）

KKP		25+10+10
上・上・上	14-1,13-1,20-2	23
上段P		―――



連飛跳撃（れんひちょうげき）

KK		25+10
上・上	14-1,13-1	31
上段K		―――



連蹴背下掌（れんしゅうはいかしょう）

KK⇩P		25+10+10
上・上・下	14-1,13-1,19-2	26
下段P		―――

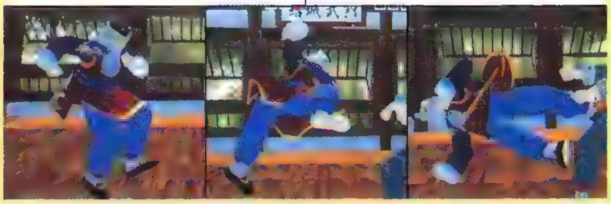


後蹴腿（Ｋ）の後に逆の足でもう一度蹴りを繰り出すのが連飛跳撃。後蹴腿がヒットすれば相手はダウンするので、その後のＫも連続で入る。そして連飛跳撃のあとにつながる技で、上段に拳をあてるのが連蹴廻手、下段に拳をあてるのが連蹴背下掌となっている。

連飛跳撃、連蹴廻手、連蹴背下掌すべて、ガードされると投げなどの返し技をくらってしまい、連蹴背下掌にいたっては⇩Ｐの部分を当てても投げで返されてしまう。よってこれらの技の狙いどころは、なるべく相手の技のすかりに入れることを考えた使い方がいいだろう。エスケープのあとがチャンスだ。

旋子（せんし）

⇙K	35	
中段	32-3	45
──	──	



空飛双単蹴（くうひそうたんしゅう）

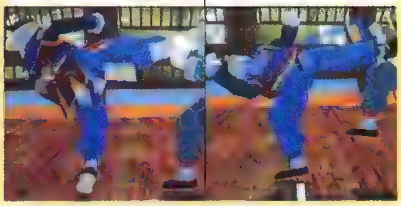
⇖K	30	
中段	20-4	32
──	──	



ジャンプして両足で蹴りを入れる技で、蹴りを出したあとに、仰向けにダウンする。技の性質上ヒットしても追い打ちを入れられないので、ある意味、趣味の技といえなくもない。発生時にジャンプするため、相手の下段技をかわしながら攻撃できるのが特徴。

背倒連旋脚（はいとうれんせんきゃく）

⇗K＋G	20+15	
上段	15-2,9-4	14
1段目のみ中段K	──	

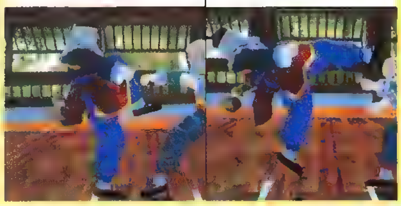


体をひねりながら倒れ込みつつ、両足で回し蹴りを出し、そのあと仰向けのダウン状態になる。

技を空振りした場合とヒットさせた場合とでダウンしている時間が違い、ヒットさせたあとは⬇K連打の起き上がり攻撃（仰穿腿）で追い打ちを加えることができる。

仰身倒腿（ぎょうしんとうたい）

⇦K	24	
中段	17-1	36
中段K	──	



前方に蹴りを出しつつそのまま仰向けに倒れ込む技。ダウンしてしまうため、空振りすると相手の追い打ちをくらってしまう恐れがあるので注意。

この技はいきなり出すのではなく、なにかしら布石を敷いてから、置いておくようにして出すと当たってくれる場合が多い。

宙舞双転脚（ちゅうぶそうてんきゃく）

⇨⇨K	29	
中段	18-2	37
──	──	



勢いよく側宙をしつつ、あびせ蹴りを叩き込む中段技。発生が早く、相手の下段技をすかす性質があるので、なかなか使い勝手のいい技だ。又、リーチが長いのを生かし、よろけの後に狙ってみてもいいだろう。その他に空中コンボの追い打ちとしても役立つ。

倒脚（とうきゃく）

⇩K＋G	25	
中段	22-1	43
──	──	



逆立ちをしながら体をサソリのように弓なりにのけぞらせ、その勢いで相手の頭上に踵を落とす技である。じじいの中段技は相手の下段技をかわせるものが多いが、この技はその中でもかなり性能が高く、相手の起き上がりに合わせるなど、その使用頻度は高い。

翻身連旋脚（ほんしんれんせんきゃく）

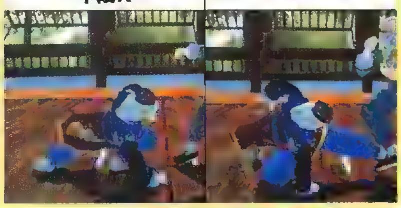
⇦K＋G	20	
中段	15-30	34
中段K	──	



片足で後ろに3回飛び跳ねながら、それと同時に蹴りを出す技。後ろに下がりながら技を出すため、相手と密着しないと当たりづらい。この技は判定が強く、技が出ている間は相手のあらゆる技を潰すので、相手の行動の出かかりに重ねてやるとよい。

旋風掃腿（せんぷうそうたい）

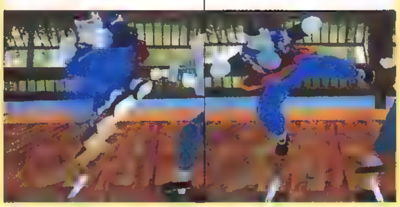
⬇(⇘)K＋G	20-30	
下段	26-4	42(50)
下段K	──	



低い姿勢から、片手を軸に下段の足払いを出す。発生が遅く見切られやすい。またガードされると様々な返し技（打撃、下段投げ）をくらってしまうため、使いどころが難しいといえる。各キャラのP始動コンボに対してや追い打ちといった使い方が望ましいだろう。

単飛跳撃（たんひちょうげき）

K＋G	35	
中段	17-3	30(42)
──	──	



横双手（おうそうしゅ）

K＋GP	35+19	
中・上	45-2	24
──	──	



その場でジャンプしながら、回し蹴りを放つ技が単飛跳撃。じじい版ローリングソバットといったところか。ジャンプするということは、この技も相手の下段技をかわしながらダメージを与えることが可能。またカウンターでヒットさせた場合、空中コンボも狙っていける。横双手は単飛跳撃をガードされるとそこで技が止まってしまうが、軽量級が相手の場合などは、距離が離れると出すことが可能だ。

後蹴下腿（こうしゅうかたい）

⇗K	10	
下段	18-2	33
下段K	———	



後蹴連腿（こうしゅうれんたい）

⇗KK	10+20	
下・上	18-2,13-2	41
上段K	———	



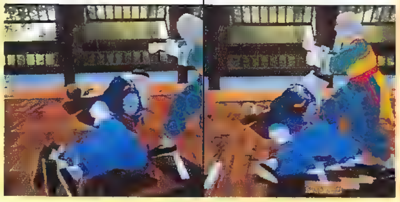
クルリと回転しながら、相手の足元を払うような蹴りを出すのが後蹴下腿で、そこからさらにその足で上方に突き上げる２段蹴りが後蹴連腿だ。

後蹴下腿がガードされた場合、一瞬よろけるモーションをとるが、そのままKを入力すれば後蹴連腿となる。

どちらもGボタンを入力することによりうつ伏せにダウンできるので、後蹴下腿がガードされたときなどに使用するといいだろう。

前旋掃腿（ぜんせんそうたい）

⇩P+K	10	
下段	24-2	30(41)
下回K	酒1以上	



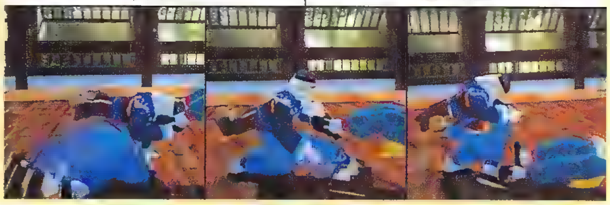
連前旋掃腿（れんぜんせんそうたい）

⇩P+KK	10+10	
下・下	24-2,23-3	28(41)
下回K	酒6以上	



連環前旋掃腿（れんかんぜんせんそうたい）

⇩P+KKK	10+10+10	
下・下・下	24-2,23-3,20-3	31(41)
下回K	酒7以上	

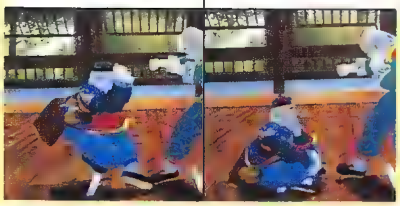


旋風掃腿（⬇or⇘K＋G）よりもさらに早いスピードで出る足払いが、この前旋掃腿。酒を１杯飲むことが発生条件となっている。

前旋掃腿を２回、３回と繰り返して出すのが、連前旋掃腿、連環前旋掃腿と呼ばれ、それぞれ酒６杯、７杯というのが発生条件である。ただし発生条件を満たしていても、１発目の前旋掃腿がガードされると、そのあとに続く技は出すことができない。また、どの部分をガードされても大きなスキが生じ、様々な返し技（打撃、下段投げ）をくらってしまうのが痛いところといえよう。ただ、ＶＦ３のシステム上、下段系の技は非常に有効なので頻繁に使っていってもかまわない。前旋掃腿→連環前旋掃腿はダメージもなかなかのもので、相手にとってプレッシャーになることは間違いない。相手をしゃがませることに成功したならペースを握ったも同然、様々な連携をしかけていけるはずだ。

座盤跌（ざばんてつ）

⇩⇩	———	
移動技	1-28	2
———	———	



その場でいきなりあぐらをかく技。座盤跌そのものに攻撃判定はなく、ここから打撃などにつないでいく。

座るモーション中は打撃をくらってしまうが、一度座ってしまえば中段技をすかしやすくなる。ただし下段投げ判定があるので注意。

なおＶＦ２にあった座盤跌投げはなくなっている。

座盤跌から立ち（ざばんてつ）

座盤跌中 ⇨or⇧	———	
移動技	1-29	1
———	———	



座盤跌で座ったあと、打撃や特殊移動以外のコマンドを入力すると、そのまま立ち上がる。

立ち上がろうとする瞬間は打撃くらい判定が存在するが、非常に短い間なので、立ってから仕切り直しになる場合が多い。

座盤跌から⇩⇩と入力すると横寝状態に、⇦に入力すると逆立ち状態になるわけだが、一見屈辱的に見えるこれらの行動も使い方次第で充分実戦レベルの戦法となる。

どちらの行動も、発生した瞬間はくらい判定があるものの、相手が座盤跌に対して攻撃してきたときにうまくタイミングがあえば、その打撃をかわしてダメージを与えられる。

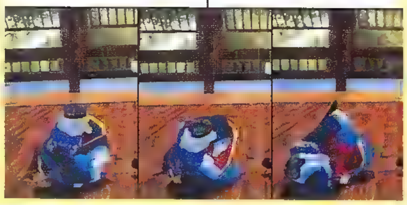
座盤跌から逆立ち（ざばんてつ）

座盤跌中 ⇦	———	
移動技	1-39	5
———	———	



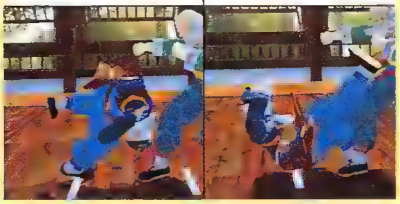
座盤跌から寝る（ざばんてつ）

座盤跌中 ⇩⇩	———	
移動技	1-19	(88)
———	———	



宙舞落穿脚（ちゅうぶらくせんきゃく）

座盤跌後 K	20	
中段	22-3	(18)41
—	—	



座盤跌の状態から、素早く一回転して相手の頭上にかかとを落とす。モーションがトリッキーかつ素早いので、そう簡単には見切られないと思うが、ガードされたら投げなどで反撃をくらってしまう。座盤跌からはこの中段技か下段技の栽脛脚で二択をしかけよう。

栽脛脚（さいけいきゃく）

座盤跌後 ⇩K	24	
下段	24-6	37
下段K	—	

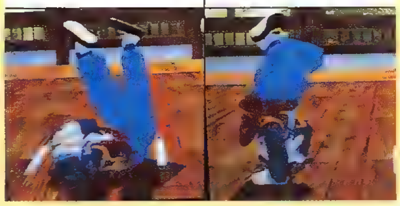


座盤跌から低い姿勢のまま、片手を地面につけ前方に足払いを出す。出してしまえばなかなか判定も強く、中段をかわす性質があるので、座盤跌を見た相手が無理矢理打撃で潰そうとしてきたところを逆に潰すといったことができる。

なお、この技を投げるときは下段投げではなく、立ち投げなので注意しよう。

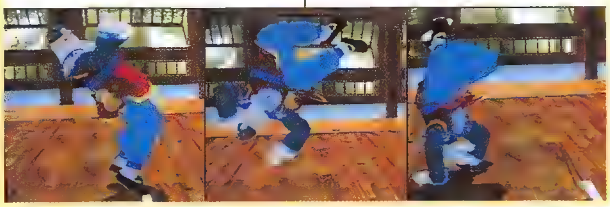
転倒立（てんとうりつ）

⇨⇘⇩⇙⇦	—	
移動技	1-42	2
—	—	



宙舞身（ちゅうぶしん）

⇧P+K	—	
移動技	1-38	4
—	—	



転倒立はクルリと後転しながら、宙舞身は空中で体をひねらせてそれぞれ逆立ち状態になることができる。

どちらも後方に身を引くので、相手の技をすかすときに使うといいだろう。

転倒立は上・中段技、宙舞身は下段技をかわしやすい性質をもっている。

転身酔酒靠（てんしんすいしゅこう）

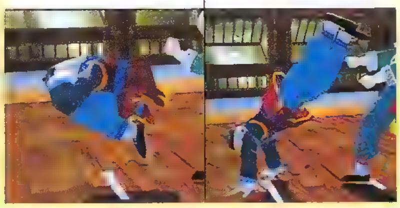
逆立ち後 P+K	24	
中段	34-4	27
肘	—	



逆立ちの状態から転がり、肘打ちを繰り出す。技発生時に投げられ判定があるので注意。転がってしまえば、上・中段技をかわす性質があるので、相手がなんらかの打撃を出したとき、それをかわしながらダメージを与えることが可能だ。返し技の心配も少ないぞ。

双衝腿（そうしょうたい）

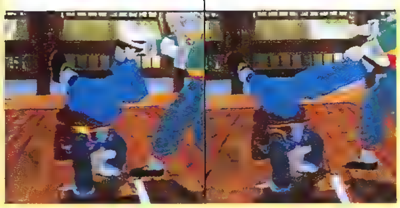
転倒立後 K+G	25	
中段	34-3	20
—	—	



逆立ちに対しては、下段技を出して潰すというのがセオリーだが、この技はそういった対応をされたときに役立つ。逆立ち後に龍尾脚とよく似た蹴りを出すため、相手の下段技をかわして攻撃できる。ただリーチが短く当たりづらいことや、空中コンボを入れることができないのが残念。

倒身連脚（とうしんれんきゃく）

転倒立後 K	30	
中段	11-19	26
—	—	



逆立ちの状態のまま、足をバタつかせて蹴りを放つのが倒身連脚である。

そのモーションのため屈辱技に感じるかもしれないが、実際はそうでもなく、逆立ちを見た相手がなにか技を出したときに、まずその技を潰してくれるほど判定が強いのが特徴である。

宙舞双転脚（走り攻撃）（ちゅうぶそうてんきゃく）

走り中 K	29	
中段	18-2	37
—	—	



酒

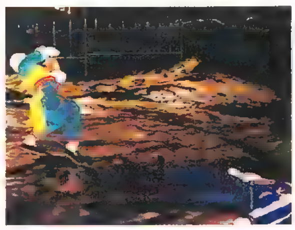
「酔拳」。じじいの使うこの拳法の神髄を発揮するためには、まず酒を飲まないと話にならない。飲めば飲むほど強力な技が使えるようになり、そしてよりトリッキーな酔拳らしい動きが可能となるのだ。

ここでは飲酒に関する技をピックアップしておいた。こうしてみると最低でも6杯は飲んでおきたいところだ。

●酔い醒まし技
- 何仙姑（⇨PPPK）1杯

●酒を飲む技
- 仰飲酒（⇩P+K+G）1杯
- 座飲酒（座盤跌後P+K+G）3杯
- 転身双冲掌（⇨P+K）5杯
- 酔歩転身肘（P+G）5杯
- 倒襲裏肘（壁が前⇦P+G）5杯
- 権鐘離（敵後ろ向き立ちP+G）5杯

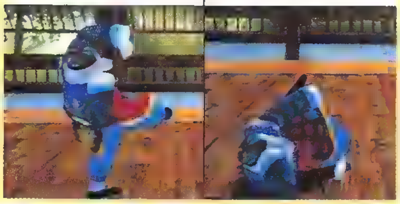
●飲酒後に使用可能な技
- 前旋掃腿（⇩P+K）1杯
- 背倒裏肘（敵が背後P+G）5杯
- 連撃後下蹴腿（PP⇩KK）6杯
- 挑腕栽手（⇩⇘⇨P⇦P）6杯
- 転身繰鶏脚（⇦⇘P+G）6杯
- 連前旋掃腿（⇩P+KK）7杯
- 連環前旋掃腿（⇩P+KKK）7杯
- 仰飲連環串脚（⇘PP+KK）8杯
- 騰空飛天砲（⇨⇨P+K）8杯
- 涅槃連撃下腿（横寝後KP⇩KK）10杯



序盤は追い打ちよりも酒数値を稼ごう。

横寝（おうしん）

⇦⬁⇩⬃⇨	――――	
移動技	1-33	(72)
――	――	



その場でいきなり軸をずらしながら、腕を枕にしつつ横に寝る動作をおこなう。とってもナメたモーションなので相手は憤りをおぼえるだろう。

転倒立や座盤跌と違い、一定時間が過ぎると立ちあがってしまう。

技の出始めはあらゆる打撃で潰されてしまうので、使いどころが難しい。

涅槃掃脚（ねはんそうきゃく）

横寝後 ⇩K	12	
下段	14-3	42
――	――	



横寝状態からクルリと回りつつ、相手の足元を蹴る技。技のモーションが中段技の涅槃旋脚と似ているため、横寝からの二択は対応でガードされることはないだろう。ただ涅槃旋脚のように派生技がないのが少し残念。ガードされると下段投げなどで返されてしまう。

涅槃旋脚（ねはんせんきゃく）

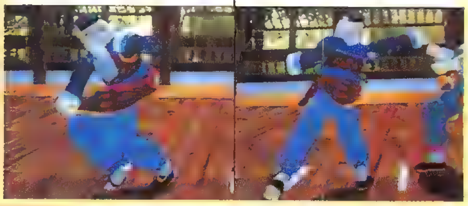
横寝後　K	18	
中段	14-2	43(49)
中段K	――	



横寝から派生する中段技で、回転しながら蹴り上げる。横寝が成功したときの状況が、相手の技をすかしたあとなら、この技を繰り出すチャンスである。ただしこの技はあくまで通過点と考えたほうがいい。この技で止めた場合は当てても投げをくらってしまうからだ。

涅槃蹴捶（ねはんしゅうすい）

横寝後　KP	18+12	
中・上	14-2,12-1	32
上段P	――	



横寝後に繰り出される涅槃旋脚からの連携技。

涅槃旋脚をガードされても、この技を出すことが可能なのだが、連続技というわけではないので、下Pなどで割りこまれてしまう（かなりの超反応を強いられるが…）。

また、このあとに連係技があるので、ここで止めて二択が可能だ。

連撃下蹴（れんげきかしゅう）

横寝後 KP⇩K	18+12+10	
中・上・下	14-2,12-1,18-2	33
下段K	酒10以上	



酒10杯以上という条件で、横寝後の涅槃蹴捶から裏拳のあとに後蹴連腿（⬀ＫＫ）と同じ蹴りを繰り出す技。また、それぞれのＫコマンド入力後にＧを入力することにより、うつ伏せに倒れるのも後蹴連腿と同様である。

涅槃蹴捶からは連携なので、下Pなどで割り込まれてしまうが、連撃下蹴が入れば涅槃連撃下腿まで連続で入り、ダウンを奪うことができる。ただ、様々な条件（涅槃蹴捶時のカウンターの有無や高低差、キャラクターの体重）によって、連続にならない場合があるので、そういう場合はあきらめるしかない（これは連撃後下蹴腿や後蹴連腿にも同じことがいえる）。

連撃後下蹴腿と並び多段連携技である涅槃連撃下腿は、横寝というハイリスクな技を出すだけの威力を持っているので、できるだけ酒の数値を稼いで出せる条件をクリアしてもらいたい。

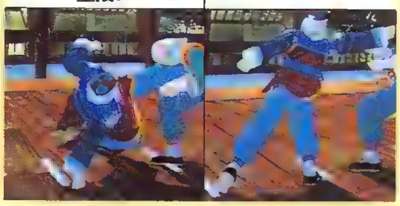
涅槃連撃下腿（ねはんれんげきかたい）

横寝後 KP⇩KK	18+12+10+20	
中・上・下・上	14-2,12-1,18-2,13-2	41
上段K	酒10以上	



涅槃蹴捶（ねはんしゅうすい）

横寝後 KP	18+12	
中・上	14-2,12-1	32
上段P	――	



仰身倒腿（ぎょうしんとうたい）

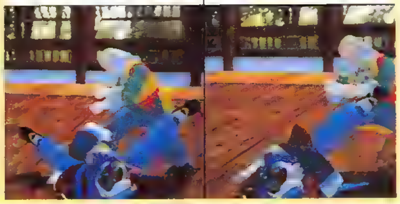
横寝後 KPK	18+12+24	
中・上・中	14-2,12-1,17-1	36
中段K	――	



デモ中でじじいが出しているのがこの技。涅槃蹴捶のあと、中段判定の仰身倒腿をつなげる。連続技ではないが、涅槃蹴捶をくらった相手がそのましゃがんでいたり、またはなんらかの反撃を試みようとしたら当たってくれる。ただ通常の仰身倒腿と同様で、カウンターでヒットして相手をダウンさせない限り、当たっても空振りをしてもダウン中に槍下砲などの追い打ち攻撃をもらってしまう危険性がある。

涅槃双掃脚（ねはんそうそうきゃく）

横寝後 ➡K	10+16	
下段	24-3,2-4	41
――	――	



横寝からの下段攻撃には二種類あり、その内の一つがこの涅槃双掃脚である。

技がヒットしてもしなくても、技完成後にもう一度寝るのが特徴。ただそこからは立つだけなので、もう一度攻撃できるわけではない。

そのときどきの状況によって、２発目がすかる場合があるので注意。

後伸避（こうしんひ）

⇦E	――	
移動技	1-12	17
――	――	



ほかのキャラクターは⇦Eと入力すると、⇦⇦（バックステップ）と同じ動作をおこなうが、じじいに限っては固有のこの技になる。

後ろにフワリと避けるこの技は、直線的に動くためうまく相手の打撃を避けてくれないので、誘い技として使おう。

向側後避（こうそくこうひ）

⇖E	――	
移動技	1-12	23
――	――	



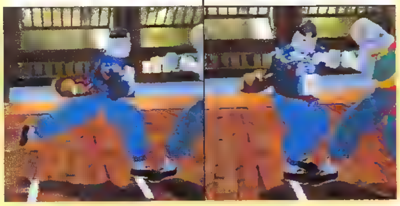
軸をずらしながら体を斜め後ろに避ける動作をおこなう技である。

通常のエスケープと同様に、回転系の技まではフォローできないものの、直線的な打撃技に対してはその性能を発揮してくれる。

避けたあとは硬直時間の関係上、素直にＰを入力して払手を出すのがいいだろう。

向側前避（こうそくぜんひ）

⇗E	――	
移動技	1-6	16
――	――	



斜め前に弧を描くようにして進んでいく。

技名は前避となっているが、実際のところ相手の打撃を避けつつ近づくのはまず無理だろう。相手の打撃を読んだなら通常のエスケープを選んだほうが無難。それよりもこの技は前ダッシュと併用して、連携に変化をつける使い方のほうがいい。

仰飲酒（ぎょういんしゅ）

⇩P+K+G	――	
移動技	1-1	49
――	飲酒１	



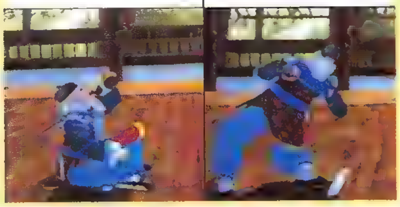
その名のとおり、瓢箪（ひょうたん）を取り出し酒を飲む技。

じじいの酒に関する数値は、この仰飲酒を１杯分として記されている。

じじいの技の中で、頼れるものの多くは酒を飲むことが条件となっているので、他の酒飲み技とともに仰飲酒で酒数値を稼ぐことをおすすめする。

座飲酒（ざいんしゅ）

座盤趺中 P+K+G	――	
移動技	1-1	120
――	飲酒３	



あぐらをかきながら腰にぶら下げた瓢箪を取り出し、酒を３杯分飲んで、そのあと立ち上がる。

飲む動作が完全に終わらないと、飲んだことにならないので注意。飲んでいる途中や飲んだ直後などは、若干相手の打撃をすかしやすくなるが、膝などに弱いので多用は禁物。なお投げられ判定はない。

特殊移動について

じじいの固有技の中には通常のエスケープとは違う、独特の避け技が数多く存在する。これらの技はただやみくもに出しても、相手の技を避けるどころか逆にカウンターで技をくらう危険性があるので、その使いどころについて説明しよう。

●向側避系について

前作のとき、向側避系の技は回避能力に優れ、対戦において非常に使い勝手のいい技であった。しかしＶＦ３になり、その回避能力が変化し今イチ使いどころに困ってしまう技になってしまった。まぁシステムとしてのエスケープが優れているから、問題はないのだけれど…。

ではどういった状況で使ってけばいいのだろうか。打撃を避けるなら通常のエスケープがベストだし、投げ回避用？いやいや回避能力は変わっても投げられ判定はそのまま残っている（笑）。結局のところフェイントやエサとして使うのが現在ではよさそうだ。

例えば、いきなり向側前避で近づいて二択をしかけたり、後伸避で誘って背倒連旋脚（⇗K＋G）で迎撃するというような使い方だ。



こういった技は回避する為に使うよりもエサとして…



パクッ…て感じで使うといいぞ

●横寝について

横に寝るというこの一見フザけた技も、実は立派な避け技である。ただ相手の中段技などをかわす判定になるまで少し時間がかかるので、二択回避として使うのは厳しい。よって発生の遅さをカバーする使い方が考えられる。

まずは無駄に思うかもしれないが、返し技のない技をガードしたときにあえて横寝を出す戦法。二択が単調になり始めたらこれが意外に有効。その他には連携の途中に組み込む方法。これはそこから二択になるといった部分（ＰＰ～など）に併用していけばいいだろう。



発生さえ潰されなければこのとおり

まぁ無理して使う技じゃないと思うんだけど、ほら…じじい使いならさ、決めたいじゃないこういうの…。

●ＰＰＥ、ＰＰ⇩Ｅについて

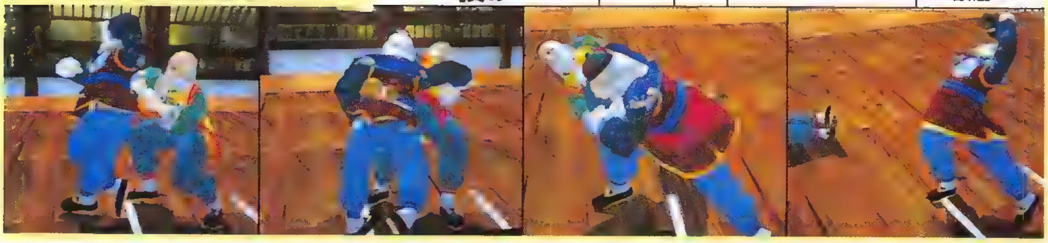
じじいには固有のＰＰＥという技がある。この技は連撃の後にエスケープをおこなうわけだが、連撃の技硬直がなく連続してエスケープできるのが特徴だ。また、ＰＰからコマンドが持続しているため、ＰＰＥＰやＰＰＥ⇩ＫＫといったことができ、連携の幅がこの技によって広がるのは間違いない。



めちゃくちゃ使えるＰＰＥ、ヤバイね…。

すいほてんしんちゅう
酔歩転身肘

P＋G			10×3+20	
投げ	—	—	——	飲酒 5



相手の喉元などを、酌と呼ばれる突きを出しながら回転しつつ、最後に肘を放ち、そして腰にぶら下げた瓢箪から酒を5杯分飲む技。

いわゆるP＋Gの通常投げだが、じじいにとっては特別な意味をもつ。何故なら酒を飲まないと、じじいの連携の幅は極端に狭くなってしまうからである。よって投げ抜けされるまで何度も狙ってかまわない。ただし抜けられるとそれなりの不利を伴うことになるので注意。

てんしんとうしゅうりちゅう
転身倒襲裏肘

敵右or左 P＋G			40	
横投げ	—	—	——	——

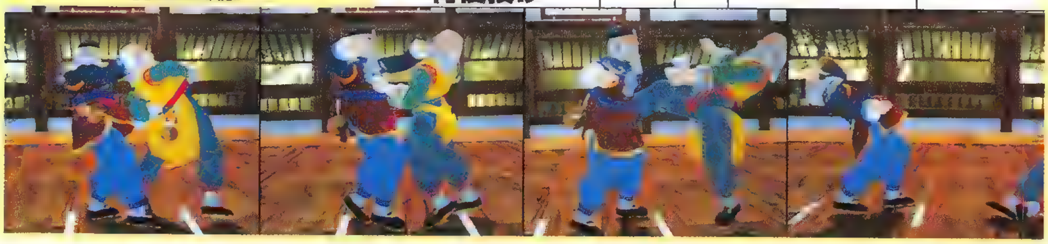


いわゆる横投げと呼ばれる技で、相手の側面から正面に回り込みつつ、倒襲裏肘と同様に自ら倒れて肘を叩き込む。

P＋Gというお手軽なコマンドなうえに、レバーはどの方向に入っていてもかまわない。また、システム上投げ抜けされる心配もないので、使い勝手のいい技といえよう。ただ実際のところ、狙って投げるというよりは、エスケープでかわしたときに入力しておいたなんらかの技が、これに化ける場合が多い。

かんしょうり
権鐘離

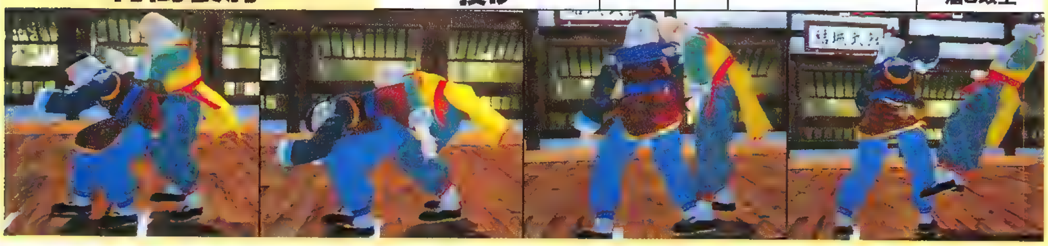
敵後ろ向き立ち P＋G			9+7+4+2+4+4+4+4+2	
背後投げ	—	—	——	——



相手の背中をとることが条件となっている背後投げである。両腕を大きく広げ、瓶をもつような動作で相手の頭を抱え込みつつ、何度もブン回すという荒技だ。その派手なグラフィックは酔拳マニア納得（？）の出来ではないだろうか。また投げ終わった後に、酒を5杯分飲むようになっている。ただそのかわりといってはなんだが、他キャラの背後投げと比べてみるとダメージが少し物足りない気がする。

はいとうりちゅう
背倒裏肘

敵背後 P＋G			20+30+20	
投げ	—	—	——	酒5以上

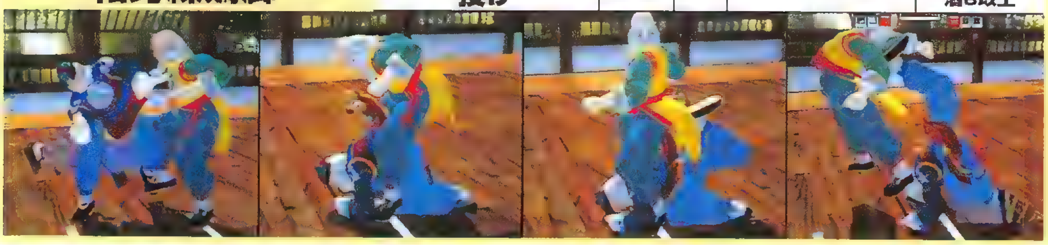


自らが相手に背中を向け、かつ酒5杯以上というのが発生条件。

腰を突き出しつつ相手に密着し、その後裏拳を叩き込む動作をする。そのグラフィックから一見キャッチ投げのように思えるが、通常の投げと同じ間合いなので密着して出すようにしよう。ただ、相手に背中を見せるため、連携の要所に挑撃背転（⇦⇦P）をうまく使い、カウンターで当てるなどして相手を止めることが重要となる。

てしんそうけいきゃく
転身繰鶏脚

⇦⇘P＋G			40	
投げ	—	—	——	酒6以上



相手の股間をくぐり抜け、背後から倒脚とよく似たサソリ蹴りをブチ込む。

酒6杯以上というのが発生条件となっている割には、今イチ使い勝手がよくないというのが正直なところ。その理由として、コマンド入力が⇦⇘P＋Gのため、⇘P＋Gの転身繰胯と投げ抜けが併用されてしまうことや、せっかく背後をとっていても、その後に入る安定した技が存在しないことが挙げられる。

てんしんそうこ 転身繰胯

⇘P+G			0	
投げ	—	—	——	——



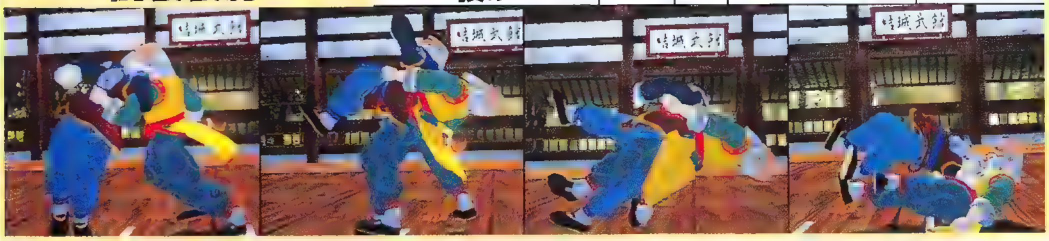
相手の背中をクルリと回って背後をとる技であり、技そのものに攻撃判定はなく、いわゆる「崩し技」と呼ばれているうちの一つである。

背後をとったあとは挑腕擦拳や、条件を満たしていれば挑腕栽手などの発生の早い技が安定して入り、また浮かせた場合は、そのあとの追い打ちも連環前旋掃腿や浸歩酔硬手などがヒットする。

じじいの技の中で数少ない大ダメージにつながる技なので、ぜひとも狙ってもらいたい。

とうしゅうりちゅう 倒襲裏肘

⇦P+G			30+20	
投げ	—	—	——	——



相手の手を引き込み顔を突き上げ、そのまま背を向けつつ、一緒に倒れ込んだところに肘打ちを入れる技。

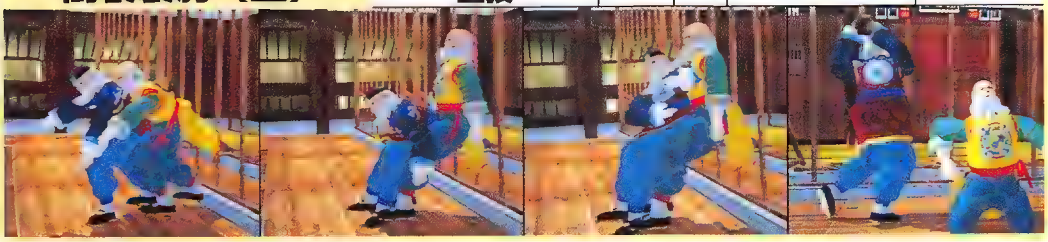
⇦P+Gという１フレーム入力の投げ技なので、とっさにダメージを与えたいときなどに重宝する。

相手にとって、警戒すべきじじいの投げ技は、P＋Gの酔歩転身肘か、⇘P＋Gの転身繰胯といったところなので、この倒襲裏肘は比較的決まりやすい投げ技だと思う。しかし⇦P＋Gが主戦力な投げ技を持つキャラクター（カゲ、サラなど）の場合は、他キャラよりも少し配分を変えてやる必要があるだろう。

相手が壁際にいるときに倒襲裏肘を出したときは、相手を壁に押しつけるようにして背中と肘を叩き込む動作に変化する。さらにそのときは投げ抜けもされない。ただ壁際といっても密着していなかったり、斜めになっていたりすると壁投げにならない。投げが成功すると酒を５杯分飲むことができる。

とうしゅうりちゅう 倒襲裏肘（壁）

壁が前 ⇦P+G			20+40	
壁技	—	—	——	——



ほんしんそうせんたい 翻身双仙腿

逆立ち後 P+G			50	
キャッチ投げ	—	—	——	——



転倒立や宙舞身で逆立ち状態になったあと、相手に足を向けて跳びつき、首を挟んでひねり落とすという荒技である。

キャッチ投げであるため、ある程度間合いが離れていたり、相手の打撃技の発生直後でも投げることが可能だ。

狙いどころとしては、逆立ち状態のまま⇨⇨で相手に近づき、倒身連脚や双衝腿などの、発生の早い技と二択をしかけるといいだろう。

避け攻撃

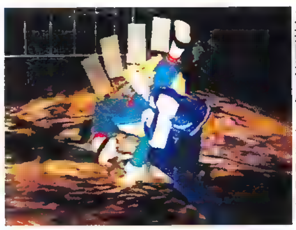
じじいの打撃技の多くは相手の技をかわしつつダメージを与えることができる。こういった技は相手の打撃技に対して先読みで“置いておく”ようにして使うと効果的である。

じじいはその低い身長からなのか、下段技のほとんどが相手の上・中段攻撃をかわしてくれる。まあ、ただでも背が低い上しゃがんで攻撃するのだからあたり前だけど。しかし下段技以外にも、相手の上・中段攻撃をかわしてダメージを与えてくれる優れものの技がある。これらの技は下段攻撃ですらかわしてくれるときがあるので、使用頻度大といえよう。

●上段・中段技をかわす技
- 転身双冲掌（⇨P＋K）
- 斜側連脚（⇨K＋E）
- 転身酔酒靠（逆立ち後P＋K）

この他に、下段攻撃を避けつつ攻撃できる技もあるのでいくつか挙げておこう。

●下段技をかわす技
- 宙舞双転脚（⇨⇨K）
- 倒脚（⇩K＋G）
- 龍尾脚（⇧K）
- 双衝腿（逆立ち後K＋G）



二択回避に使ってもいいぞ。

Lion

リオン　ラファール

Name:Lion Rafale
Country:France
Birthday:1979.12.24
Sex:Male
Blood Type:AB
Hobby:Collecting Knives
Job:High School Student
Fighting Style:
Tourou-Ken

●基本技
リオンの基本技である立ちPや立ちKはそこから別の技に変化するものが多い。また、しゃがみKは他のキャラとは違い、リオン特有の技になっていたりする。前作にくらべ、基本性能が高くなっていることは間違いないだろう。

●大ジャンプ攻撃
ＶＦ３でジャンプをするには、一度レバーを下に入れてから上に入れなければならないため、実戦で使うことはまずないといっていいだろう。
唯一使うとしても、昇り蹴りである跳飛弾腿ぐらいで、無理に使う必要性はないだろう。

●小ジャンプ攻撃
リオンが持つ小ジャンプ攻撃はどれも攻撃発生時間が遅いので、頻繁に使う技ではない。しかし、相手の起き上がり下段攻撃などにうまく重ねることによって攻めることができる。その後には前掃腿が連続して入るので覚えておこう。

●ダウン攻撃
ＶＦ２のダウン攻撃は、相手をダウンさせたらほとんどダウン攻撃が入ったが、ＶＦ３では確実に入れられる状況は少なくなっている。そのため、あまり使わない技になってしまった。



BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ	攻撃属性	発生・持続	硬化	返し	効果
統捶（とうすい）	P	9	上段	10-1	13	上段P	
統捶［避け］（とうすい）	P+E	10	上段	10--1	15	上段P	
下統捶（かとうすい）	⬇P	9	下段	10-1	15	下段P	
穿心腿（せんしんたい）	K	25	上段	13-2	27	——	
穿心腿［避け］（せんしんたい）	K+E	25	上段	13-2	27	——	
弾腿（だんたい）	⬂K	24	中段	15-2	28	中段K	ガードハーフ
側穿横脚（そうせんおうきゃく）	⬂K+E	24	中段	16-2	25	中段K	
軌腿（あつたい）	⇩K	12	下段	18-2	27	下段K	
大ジャンプ攻撃							
騰空落双捶（とうくうらくそうすい）	空中で⇨P	30	中段	21-6	43	——	
騰空落双腿（とうくうらくそうたい）	空中で⇨K	40	中段	12-4	54	——	
飛中穿腿（ひちゅうせんたい）	空中でK	30	中段	10-2	28	——	
跳飛弾腿（ちょうひだんたい）	上昇中にK	30	中段	16-5	60	——	
落斧刃腿（らくふじんたい）	着地ぎわにK	30	中段	11-5	11	——	
騰空落背腿（とうくうらくはいたい）	空中で⇦K	40	中段	12-4	44	——	
小ジャンプ攻撃							
落歩統捶（らくほとうすい）	空中でP	30	中段	27-1	28	上段P	
騰空背撃掌（とうくうはいげきしょう）	上昇中に⬁P	30	中段	44-4	33	——	
騰空撃掌（とうくうげきしょう）	上昇中に⬀P	30	中段	29-3	27	上段P	
騰空踵脚（とうくうしょうきゃく）	空中でK	22	中段	10-2	24	——	
地掃踵脚（ちそうしょうきゃく）	着地ぎわにK	20	下段	12-3	29	——	
騰空踵脚（とうくうしょうきゃく）	上昇中⬁K	22	中段	10-2	24	——	
ダウン攻撃							
落穿手（らくせんしゅ）	⬂P	12	ダウン	17-2	52	——	
飛転落腿（ひてんらくたい）	⇩⬆P	40	ダウン	33-1	47	——	
落踵脚（らくしょうきゃく）	⇧P	30	ダウン	47-2	47	——	
後ろ攻撃							
後穿脚（こうせんきゃく）	敵背後K	36	上段	10-2	33	——	
背歩掃手（はいほそうしゅ）	敵背後P+K（振り向き後すぐ）	14	上段	15-4	16	上段P	
背連穿掌（はいれんせんしょう）	敵背後P	12	上段	12-1	1	上段P	
背歩掃手（はいほそうしゅ）	敵背後⇩P	14	下段	13-1	29	下段P	
登背穿掌（とうはいせんしょう）	敵背後⬇P	12	上段	11-1	13	——	
廻掛脚（かいかきゃく）	敵背後⬇K	20	下段	14-2	25	下段K	
振り返り攻撃							
穿掌背転（せんしょうはいてん）	⇦⇦P	14	上段	14-2	19	上段P	
下旋腿背転（かせんたいはいてん）	⇦⇦K+G	24	上段	12-2	25	上段K	
後蹴腿（こうしゅうたい）	⇦⇦K	25	上段	11-2	28	上段K	

LION RAFALE

勾手連捶（こうしゅれんすい）

PP	9+10	
上・上	10-1.9-2	18
上段P	――	



連環穿掌（れんかんせんしょう）

PPP	9+10+12	
上・上・上	10-1.9-2.9+3	29
上段P	――	



立ちPを連続して3回出す技である。攻撃判定は上段だが、1発目がヒットすれば3発目まで連続でヒットし、かつ相手はダウンするので非常に強い技だ。頼れる技になったが、ガードされてしまうと投げなどの反撃はくらうので注意したい。

実戦では、勾手連捶のあと穿弓腿などに技を変化させると、良い攻撃連携となる。

連捶掃手（れんすいそうしゅ）

PP⇩P	9+10+20	
上・上・下	10-1.9-2.21-2	14
下段P	――	



連環穿掌の最後が下段攻撃になる連携技。攻撃判定が上、上、下となるのでガードされにくい。

最後の下段攻撃がヒットすれば相手が倒れるので、ダウン攻撃の落穿手（相手ダウン時に⇙P）を入れるのがベスト。

反撃するときなどに立ちPを出すが、ガードされてしまったときには連環穿掌ではなく、連捶掃手にするといいだろう。

穿陰掌（せんいんしょう）

⇙P	10	
中段	12-2	19
上段P	――	



落撃掌（らくげきしょう）

⇙PP	10+20	
中・中	12-2.13-2	28
上段P	――	



どちらの技も前回からの継承技なのだが、前回よりもスキがなくなり使いやすくなっている。

連続技ではないが、穿陰掌がカウンターでヒットした場合は落撃掌が連続でヒットする。

実戦ではPP→穿陰掌とつなげ、その後に投げや下段攻撃が有効。これは、穿陰掌が特殊中段、つまり相手がしゃがみガードしていてのも強制立ちガードになるため、その後の投げや下段攻撃が有効なのだ。

穿陰掌はスキが少なく使いやすいので、いろんな所に連携としてまぜていけば良い攻撃連携となる。

背転勾手（はいてんこうしゅ）

⇦P	16	
中段	16-2	27
上段P	――	



連旋背勾手（れんせんはいこうしゅ）

⇦PP	16+19	
中・中	16-2.18-2	27
上段P	――	



転身蟷螂連脚（てんしんとうろうれんきゃく）

⇦PPK	16+19+25	
中・中・中	16-2.18-2.28-3	29
中段K	――	



新たに加わったリオンの新技で、低い体勢で、相手を2回はらい、最後に蹴りが出る技。攻撃判定が全て中段なのがうれしいが、攻撃発生時間が遅いのがたまにきず。

技のモーションが低いため相手の上段攻撃をスカすようになっている。

実戦ではディレイをかけて使うのが一番効果的で、最後の蹴りを出すか、途中で止めて他の技に変化させるといい。相手が固まって立ちガードしていたら思い切って投げにいってみるのもいいだろう。これを、背転勾手で変化させるか、連旋背勾手で変化させるのかは自由だが、いつも同じタイミングで止めると相手にバレてしまうので注意しよう。また、背転勾手や連旋背勾手で止めて技を変化させるときに、相手が迷わず肘などを出してきたら、つぶされてしまうので、ときには最後の蹴りまで出すことも重要だ。最後の蹴りをガードされてしまうと投げなどの反撃は受けるが、出しても損はない技である。

掃勾手（そうこうしゅ）

↘P	7	
下段	13-2	24
下段P	――	



連掃勾手（れんそうこうしゅ）

↘PP	7+10	
下・下	13-2.13-1	26
下段P	――	



前回からある技だが、性能的にもあまり変わりはない。

下Pが強いリオンなので、今回も下Pは使っていく訳だが、そこに攻撃の連携として考えると下P→連掃勾手→疾歩昇穿掌などと技をつなげてみてもいい。

しかし、連掃勾手のあとは、相手がすぐに反応してきて肘などの速い中段攻撃を出してきた場合などは、連掃勾手はつぶされてしまうので、多用は禁物だ。

この技は、たまに使うか、相手の体力が少ないときの削りに使う程度だ。

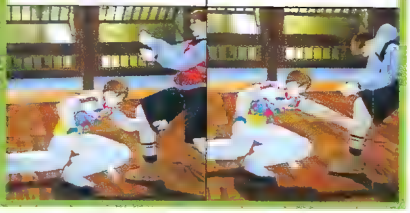
騰撃捶（とうげきすい）

↙P	12	
下段	17-2	28
下段P	――	



騰撃連捶（とうげきれんすい）

↙PP	12+8	
下・下	17-2.5-2	25
上段P	――	



前作で非常に頼りになった技であったのが騰撃連捶。今回は多少パワーダウンしたが、まだまだ使い道は多い。弱体の原因は騰撃連捶のあとの硬直が長いことにある。確実に反撃されることはないが、肘などの速い中段攻撃を出されると、騰撃連捶のあとにつなげようとする攻撃はほとんどつぶされてしまうのだ。それでも実戦レベルでは100%反撃してくる相手は少ないので、気にするほどでもないだろう。また、騰撃連捶を出すとしゃがみ状態になるので、騰撃連捶→肘という連携にしたいときは、レバーを⬅⬅と入力してから➡Pを入れればOKだ。

斧刃脚（ふじんきゃく）

→→K	15	
中段	18-3	32
上段K	――	



斧刃連端脚（ふじんれんたんきゃく）

→→KK	15+20	
中・中	18-3.11-2	42
上段K	――	



リオン版の連環腿といった技だ。攻撃判定は中段なのだが、かなり下のほうまで攻撃判定が存在するので使いやすい技だ。しかし、攻撃発生時間が速いという訳ではないので、いきなり使うのはキビシイが、相手の上段攻撃をスカすので下Pのあとに出してみたり、起き上がりに重ねるのがいいだろう。また、疾歩昇穿手（しゃがみ➡P）などで相手が浮いたときにはこの技で空中コンボを入れよう。

旋風腿（せんぷうたい）

↑K	25	
中段	18-4	19
中段K	――	



掛統腿（かとうたい）

↑KK	25+30	
中・上	18-4.23-4	24 (41)
上段K	――	



前回からの継承技だが、旋風腿・掛統腿のどちらでもガードされてしまうとモーションが止まってしまうようになったので、反撃は受けてしまう。

前回ほどの強さはなくなってしまったが、相手の下段攻撃をスカすのは変わっていないので、起き上がり下段蹴りをスカして攻撃といったことも可能。しかし、タイミングが非常にシビアなので無理に狙うのは控えたほうがいいだろう。

統捶（とうすい）（避け）

P+E	10	
上段	10-1	15
――	――	



磨盤手（まばんしゅ）

→P+E	30	
上段	26-7	24
上段P	――	



前作ではコマンドが特殊で、G➡Pというものだったが、今回は➡P＋Eというように変化した。これによって出しやすくはなった。使い方は難しいが、当たれば必ずダウンし、ヒット後には前掃腿が入るので使い方によっては使える技になったといえる。

LION RAFALE

双耳旋風（そうじせんぷう）

→P+K	24	
上段	19-3	21
―――	酔い覚まし2	



ＶＦ２ではヒットすれば必ず相手が倒れたのだが、今回はカウンター時のみダウンするようになっている。しかし、技が出るまでにスキがありすぎるので使いどころが難しい。一応ヒットすれば、そのあとの優先権はリオンにあるので、研究してみてほしい。

泰山双勾手（たいざんそうこうしゅ）

←P+K	30	
上段	24-4	28
―――	酔い覚まし2	



相手の中段攻撃をスカす能力があるこの技は、前作同様使いどころを間違えなければ頼れる技となる。

この技はヒットすれば必ず倒れるので、その後のダウン攻撃は確定。

実戦では、進歩蟷螂掃手（←↘P）のあとに出してみると意外と有効なのだ。

疾歩昇穿手（しっぽしょうせんしゅ）

↓⇨P	24	
中段	13-3	26
上段P	ガード外し	



リオンにもしゃがみ状態から出せる技が加わった。それがこの疾歩昇穿手である。しゃがみ状態からアッパーを出す技で、カウンターであれば相手が浮くようになっている。攻撃判定は中段なのだが、相手がしゃがみガードしているときにこの技を当てると、強制的に立たせるだけでダメージはない。

他に、この技を出すと足の位置が変わるので覚えておくといいだろう。

前疾歩（ぜんしっぽ）

→→P	25	
中段	27-2	26
上段P	―――	



技のモーションが大幅に変わって、前作の欠点が解消されている。

意外とつぶされやすいが、前作に比べるとかなり使いやすくなったといえる。足の位置がハの字でも、相手がしゃがんでいれば必ずヒットするようになったのは嬉しいかぎりだ。

盤肘（ばんちゅう）

→P	14	
中段	11-2	22
ひじ	ガードハーフ	



全キャラ中、一番変わった肘をもっていたリオンだが、今回も少し違う。他のキャラと違い一歩前に踏み込んで出すようになっている。前作は、一歩踏み込んだら後ろにさがってしまったが、ＶＦ３ではそのまま一歩踏み込んだところで止まるので、スキは少なくなっている。

盤肘連環手（ばんちゅうれんかんしゅ）

→PP	14+18	
中・中	11-2.27-2	26
上段P	―――	



その名のとおり、盤肘と前疾歩が１つになった技。盤肘で相手が『よろけ』たときには前疾歩がほぼ連続して入る。しかし、盤肘の時点でガードされると前疾歩が出るまでに割り込まれるのが欠点。前疾歩がヒットしたら、前掃腿の追い打ちが入るので覚えておこう。

縦跳穿掌（じゅうちょうせんしょう）

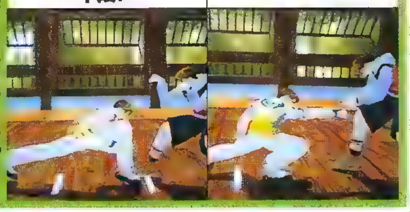
↑P+K	20	
中段	12-4	33
上段P	―――	



通称バレリーナとも呼ばれていた技だが、今回の縦跳穿掌はそんな甘っちょろい技ではない。技の出も速くなり、判定も強くなった。この技を単体で使うのが少し怖ければ、空中コンボとして連携に組み込むと、下方向にも判定があるので相手が低くても当たるのだ。

進歩蟷螂掃手（しんぽとうろうそうしゅ）

←↘P	21	
下段	27-2	28
下段P	―――	



前疾歩の下段バージョンともいえる技。低い体勢で相手に突進していくので、中間距離では非常に強力な技といえる。カウンターであれば相手が浮くので、そのあとに重量級以外なら前掃腿が入る。相手が浮かない場合はその後の攻撃を考えなくてはならないが、この技を出すとしゃがみ状態になるので、肘を出そうとすると疾歩昇穿手になってしまう。そこで相手の反撃をみこして、泰山双勾手などが有効だ。

倒歩背掃手（とうほはいそうしゅ）

↘P+K	26	
下段	21-2	44
下段P	―――	



前作とほぼ同じだが、カウンターでヒットしても前掃腿は入らなくなってしまった。

バージョンによっては入るものもあるので覚えておくといいだろう。

前作同様、相手の上段攻撃をかわせるのは魅力的。

斜歩斜掃捶（しゃほしゃそうすい）

↓P+E	20	
下段	17-3	24
下段P	―――	



磨盤手と同様に、移動しながら技を出すものだ。しかし、斜歩斜掃捶の場合は、相手が動いていないかぎりヒットすることはない。

当たれば相手は倒れて、軌腿は入るようになっているが、使いどころは難しい。

偸歩掃手（とうほそうしゅ）

⇩P+K	15	
下段	19-2	21
下段P	―――	



倒歩背掃手と違って、相手がダウンすることはないが、この技を出したらしゃがみ状態になるのだ。よって、この技のあとに⇨Pと入力すると、疾歩昇穿手（⬇⇨P）になる。ダウンしないので相手は手を出したくなるので、偸歩掃手→疾歩昇穿手の連携は有効だ。

穿心腿（避け）（せんしんたい）

K+E	25	
上段	13-2	27
―――	―――	



弾腿（だんたい）

⇘K	24	
中段	15-2	28
中段K	ガードハーフ	



言わずと知れたリオンのミドルキック。

よろかし技でもあり、カウンターでヒットすれば相手がダウンするこの技は、ＶＦではなくてはならない技である。

カウンターでヒットしたときには、弾腿→盤肘→閃転空脚（⇗Ｐ）などのコンボが確定。

側穿横脚（そくせんおうきゃく）

⇘K+E	24	
中段	16-2	25
中段K	―――	



軋腿（あつたい）

⇩K	12	
下段	18-2	27
下段K	―――	



前掃腿（ぜんそうたい）

⇩KK	12+20	
下・下	17-3	33
下段K	―――	



リオンには普通の下段キックはなく、独特になる。それが軋腿と前掃腿なのだ。

この技は普通につかってもそこそこ強いが、他の技を当てた後の追い打ち攻撃として使うことに真価を発揮する。

例えば、連環穿掌（ＰＰＰ）で相手が倒れた後には軋腿を１発入れてから、落穿手（相手ダウン時に⇘Ｐ）を入れるといったことができるのだ。しかし、ＶＦ３にはいくつかのバージョンがあり、連環穿掌のあとに、軋腿が入らないバージョンもあるので注意してほしい。そういったバージョンでは非常に弱体化しているのが残念でならない。

登旋腿（とうせんたい）

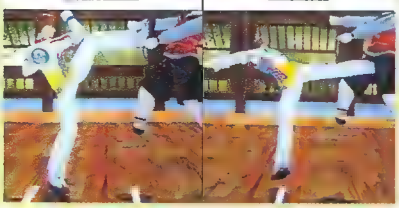
⇩KK+G	12+30	
下・上	18-2.20-3	27（29）
上回K	―――	



技の変更はほとんどないが、２発目の回し蹴りをガードされるとモーションが止まるようになっている。軋腿からの派生技なのに回し蹴りが上段攻撃なので、ほとんど当たることはない。リオンの技の中では忘れてしまってもかまわない技だ。

連旋腿（れんせんたい）

KK	25+20	
上・上	13-2.16-2	33
―――	―――	



通常の立ちＫの派生技で、立ちＫの後にもう一度蹴りが出る新技。

１発目の蹴りがヒットすれば２発目の蹴りも必ずヒットするようになっている。あまり使うことはないが、ラウンド開始時などが以外と有効。

あとはディレイをかけて使うのが基本。

連捶腿（れんすいたい）

PK	9+20	
上・上	10-1.11-2	35
上段K	―――	



勾手提膝（こうしゅていしつ）

⇨K		25
中段	15-2	29
膝	――	



名前は難しいが、いわゆるリオン版の膝である。前作に比べてかなり使えるようにはなってはいるが、それでも他のキャラに比べると性能は落ちる。カウンターで当たれば斧刃連端脚などが空中でヒットするので覚えておこう。

転身撩陰脚（てんしんりょういんきゃく）

⇨⇨K+G		24
中段	25-4	29
上回K	――	



モーションがかなり変わったが、技の強さ自体はあまり変わりはない。有効な使い方としては、相手の起き上がり蹴りを離れてかわし、そこから出していくのがオーソドックスといえる。
一応疾地掃腿と2択攻撃になるが、声でばれてしまうのが欠点。

閃転空脚（せんてんくうきゃく）

⬀K		20
中段	30-8	82 (49)
――	――	



今回はダウン攻撃として使えるようになっているので非常に多用するようになった。しかし、バージョンの違いによって、入ったり入らなかったりするのもあるので全面的に信用はできない。何かがカウンターでヒットすればダウン攻撃として確実に入るようだ。

後掃腿（こうそうたい）

⬇K+G		24
下段	20-4	38
下回K	――	



下段回し蹴りなのだが、前回に比べるとかなり技のスピードが遅くなっているので使いにくくなった。しかし、ガードされたあとの反撃として、立ち投げが入らなくなったのはうれしい。でも下段投げや、肘はくらうので注意。

疾地掃腿（しっちそうたい）

⬂K+G			24	
下段	26-5	33(39)	下回K	――



中間距離からの攻撃としてはかなり使える技である。転身撩陰脚は中段攻撃だが、疾地掃腿は下段攻撃なので、こちらのほうが頼りになる。
相手の起き上がり蹴りをかわしたあとに出せばかなり有効に使える。ヒット後の追い打ちは忘れないようにしよう。

穿弓腿（せんきゅうたい）

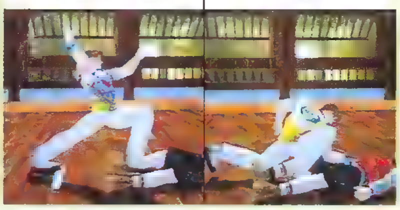
⬃K			24+9	
下段	16-2. 2-4	43	下段K	――



コマンドが変わってかなり使いやすくなった穿弓腿だが、これもバージョンによって違いが出てくる。相手にガードされたあとに返し技として、立ち投げが入るバージョンと、下段投げが入るバージョンがあるのだ。よって、ガード後には投げよりも打撃がオススメ。

落穿手（らくせんしゅ）

⬂P		12
ダウン攻撃	17-2	32
――	――	



リオンにもついに待望の追い打ち攻撃が加わった。今まで、あとちょっとダメージを与えれば勝てるという勝負を何度負けてきたことか…それを思うと喜びもひとしおだ。使い方はいうまでもないが、相手が倒れたときにはまず狙ってもかまわないだろう。

後穿脚（こうせんきゃく）

敵背後K		36
上段	10-2	33
――	――	



背後攻撃であるこの技は、後ろ回し蹴りを出す技だ。あまり使えるほうではないが、後蹴腿（⇦⇦K）がカウンターでヒットした場合はこの技が連続してヒットするようになっている。上段攻撃なので、あまり使わなくてもいいだろう。

背歩掃手（はいほそうしゅ）

敵背後振り向き後すぐP+K	14	
上段	15-4	16
上段P	―――	



この背歩掃手は、『振り向き攻撃を出したら、先行入力でP＋Kを押さないと出ない技』なのだ。この技は相手を引き寄せる性質をもっているので、色々なコンボに使える重要な技となる。後蹴腿が当たれば、背歩掃手→斧刃連端脚が連続して入るのは魅力的。

背歩掃手（はいほそうしゅ）

敵背後⇩P	14	
下段	12-1	28
下段P	―――	

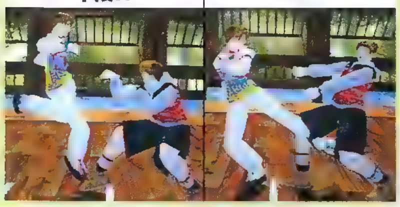


こちらの背歩掃手は先程の背歩掃手とは違うが、名前は一緒なのだ。

技のモーションもまったく違いこちらの技は相手の足元を払う感じの技だ。当然攻撃判定も下段判定になるのだが、威力も低く、あまり使えるほうではない。

廻掛脚（かいかきゃく）

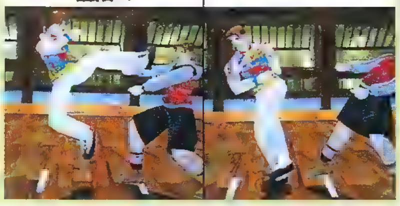
敵背後⬇K	20	
下段	14-2	25
下段K	―――	



下段蹴りであるこの技は、前作とほぼ同じなので、使い方もほぼ同じだ。振り向き攻撃がヒットして、相手が浮いたときにはほぼ入るようになっている。しかし相手が浮いたら、背歩掃手（P＋K）のほうがいいので、使う機会は少ない技だ。

下旋腿背転（かせんたいはいてん）

⇦⇦K+G	24	
上段	12-2	25
上段K	―――	



前作とほとんど変更のない技で、そのまま継承されている。

一応、相手の下段攻撃をスカせるのだが、攻撃判定自体が上段攻撃なので、こちらの攻撃が当たることはない。

もし、ヒットすれば相手は浮くので、空中コンボを狙っていくのがいい。

斜前歩（しゃぜんほ）

⬀E	―――	
移動技	1-6	18
―――	―――	



前回もあった技だが、コマンドが変わって、⬀Eという技になった。

レバーをナナメ上に入れるため多少慣れは必要。

斜前歩のあとに、さらにEボタンを押すことによって、2段階の移動をすることができる。相手の中段攻撃をかわすが、使い方が難しい技だ。

背連穿掌（はいれんせんしょう）

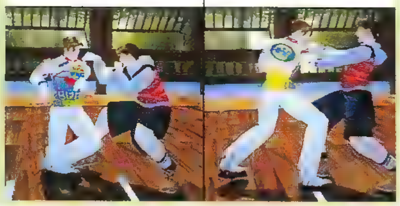
敵背後P	12	
上段	11-1	20
上段P	―――	



背後からの立ちP。前作同様に、ボタンは1回押すだけだが、パンチは2発でるのだ。これにより、この技のあとに連環穿掌（PPP）を出すと、4発パンチがヒットするというわけだ。投げられて背中を向けたときはPを連打で割り込めるときもある。

登背穿掌（とうはいせんしょう）

⬇P	12	
上段	11-1	13
―――	―――	



これも相手を引き寄せる性質をもっているのだが、空中コンボとして使用することはできない。

これは、一度しゃがまなければいけないので、技が出るまでにスキがありすぎるのだ。

他につかいみちも見えてこないので、忘れてしまってもいいかもしれない。

穿掌背転（せんしょうはいてん）

⇦⇦P	14	
上段	14-2	19
上段P	―――	



振り向きのパンチだが、あまり使うことのない技だ。中間距離で動きが止まったときなどに、振り向いてみて、エスケープを使いながら振り向いたりして、さらに攻撃。といったトリッキーな攻撃を仕掛けるときにはいいかもしれない。

後蹴腿（こうしゅうたい）

⇦⇦K	25	
上段	11-2	28
上段K	―――	



振り向き攻撃で一番使えるのがこの技。攻撃判定は上段なのだが技の判定が強く、エスケープからの後蹴腿はかなり有効な戦法といえる。この技を出すときには、背歩掃手（P＋K）をセットにして出すようにして、当たればそのまま空中コンボにいくのが良い。

斜後歩（しゃこうほ）

⬁E	―――	
移動技	1-6	24
―――	―――	



読んで字のごとしで、斜前歩が前に移動するのに対して、斜後歩は後ろに移動する技だ。

2段階の移動をすることもできるが、斜後歩ではあまり有効ではない。斜後歩の場合、相手の起き上がり蹴りを読んで、斜後歩でかわすことができるので狙うのもいい。

登山翻車脚（とざんほんしゃきゃく）

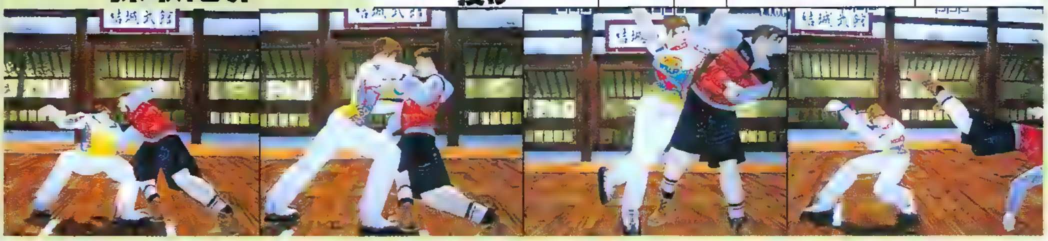
⬇⇨P+G			50	
投げ	—	—	—	—



しゃがみ状態からの投げ技で、リオンに新たに加わった投げ技。
しゃがみからの投げというように考えると使い方が難しく思えるが、相手の攻撃連携をしゃがんでかわしたときなどには、すぐに投げにいけるので重宝する。しかもこの投げ技が決まると、追い打ち攻撃として前掃腿が入るので、威力もでかいのだ。実戦では、しゃがみダッシュからこの投げを使っていくのがベストといえる。

採取砲靠（さいしゅほうこう）

⇨⇨P+G			20-25	
投げ	—	—	—	—



コマンドも簡単で、ダッシュしてからの投げができるので、反撃技として使いやすい投げ技。
特に語ることはないが、反撃するときにいつもこの技で返していると投げ返しをくらってしまうので、たまには別の投げ技をつかっていくのも重要だ。

翻身提膝（ほんしんていしつ）

敵右or左 P+G			40	
横投げ	—	—	—	—



全キャラに存在する側面からの投げが、この翻身提膝だ。
左右で違う投げ技になるキャラもいるのだが、リオンは同じ。
相手の技をエスケープでかわしたときなどにできる技なので、自分から狙って使うことは難しい、偶然性の高い技だ。

穿弓腿の変化

一番始めに、ＶＦ３を見たときに穿弓腿は中段だったのだ。いままで下段攻撃として使ってきたのに、いきなり中段になると使い方が大幅に変わってくるので少々困ったが、それなりに連携を考えて見たりもした。
ところが、次のバージョンになると下段攻撃になっていたのだ。これによって、今まで考えてきた攻撃連携は全てパーになってしまった。しかし、発売前のゲームなので、いたしかたないとひきさがるしかなかった。
そして、ついにＶＦ３が発売となり、どこのゲームセンターも盛り上がっていた。穿弓腿は強力な下段攻撃なのだが、ガードされると、反撃として立ち投げを無条件にくらってしまうのだ。まあ今回は投げ返しもあるし、完全に反撃をくらうということはなくなったので、喜んでいた。
そして、発売から１カ月ぐらいたったときにプレイをしていると、何故か穿弓腿をガードされても投げられなくなったのだ。試しに反撃で下段投げをしてみるとこれが見事にきまり変更されたのがわかった。
これから、あと何回穿弓腿が変わっていくのか非常に不安な今日このごろである。



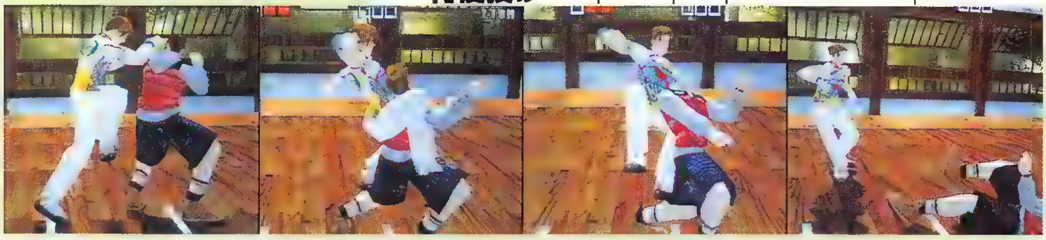
どこまで変わることやら…

はとうしゅしゅうたい **破刀手秋腿**	P+G	10+15+25
	投げ	―	―	――	――



いわゆる通常投げなのだが、今回のＶＦ３のなかでは、全ての投げ技を回避することができるので、この通常投げが重要になってくる。
　今回はしゃがみ状態からでも投げが成立するので、とっさに相手の投げをしゃがんでかわし、スカリモーションが見えたときには、しゃがんでいる状態からＰ＋Ｇ連打でもよい。

れんこうしゅはいしゅう **連勾手背襲**	P+G	10+20+20
	背後投げ	―	―	――	――



リオンの背後投げがこの技だ。ＶＦ３ではエスケープがあることによって、相手の背後をとれることがしばしばある。そのときには背後投げを入れておくことをオススメする。
　また、擺下尖転（⇘Ｐ＋Ｇ）で相手の背後を取ったときに、相手が動かずに様子をみているときには、迷わず背後投げをきめてやろう。

ひてんそうくうきゃく **飛転双空脚**	⇦⇨P+G	25+25
	投げ	―	―	――	――



見た目が派手でカッコイイのだが、威力は普通。
　これといって語ることはないが、相手を飛び越えて大きくジャンプして移動しながら地面に着地するため、自分からリングの外に落ちてしまうことがあるので注意したい。

てんしんそうこうしゅ **転身双勾手**	⇨⇘⇩⇙⇦P+G	10+15+15+30
	投げ	―	―	――	――



投げ技単体では、リオンの投げ技のなかで、一番威力のある技。
　コマンド受付時間が多少甘くなっているので、前回よりもやりやすくなっている。
　この技の特徴は、まず投げ返しをされることはないということだ。コマンドは多少難しいが慣れればどんどん使っていきたい投げ技である

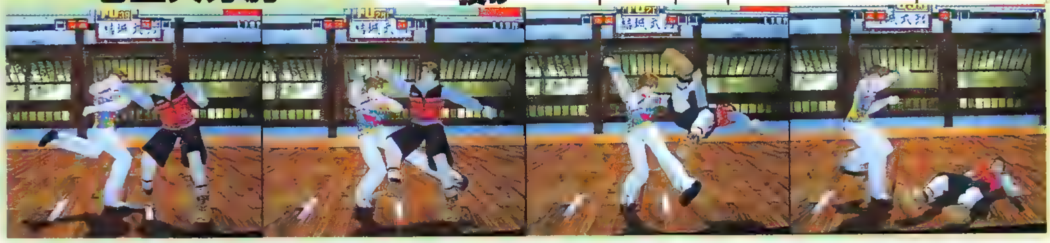
はいかせんてん **擺下尖転**	⇘P+G	0
	投げ	―	―	――	――



相手の股をくぐって、背後に回るという新しい技だ。
　背後に回ったあとには、盤肘（⇨Ｐ）がほぼ確実に入るので、安定するなら盤肘を入れて、そのあとに穿弓腿やエスケープ、思い切って背後投げを狙うなど、研究してみるとおもしろい技になる。

しちせいてんぶんちゅう 七星天分肘

⇦P+G			30+20	
投げ	—	—	—	—



前作は、⇦P＋Kというコマンドだったのだが、ＶＦ３になって⇦P＋Gに変更された。

いままでリオンを使っていた人は間違えやすいが、１コマンドで投げが成立するため、返し技に使うのがいい。

採取砲靠だけで反撃するのではなく、七星天分肘も混ぜていけば有効になる。

しちせいちょうひほぜん 七星跳飛捕蝉

⇙P+G			45	
投げ	—	—	—	—



しちせいちょうひほぜん 七星跳飛捕蝉（壁）

⇙P+G			25+25	
壁技	—	—	—	—



相手の肩をまたいで倒す新しい投げ技だ。ダメージもそこそこといった感じでイマイチなのだが、コマンド入力が⇙P＋Gなので、投げ返しをくらうことはまずないといっていいだろう。また、相手が壁を背負っているときには技が変化するので覚えておこう。相手の体力が少ないときの決め技として使うのが効果的だ。

バージョンの変更

リオンを担当しているせいか、一番気になってしまうのだが、ＶＦ３というゲームにおけるバージョンの違いについてだ。

そのバージョンの違いで、一番顕著に現れているのがリオンなのだが、どこが変わっているのかを紹介していこうと思う。

●連環穿掌（ＰＰＰ）

旧バージョンでは連環穿掌で相手をダウンさせた所に、軌腿→落穿手というように追い打ちを入れることができたのだが、新バージョンでは入らなくなっている。

ゲーメスト本誌10/15日発売のリオン攻略記事の中で、連環穿掌のあとには上記のような連続技が入ると紹介したが、これは旧バージョンのみ入れることができる連続技なので、注意してほしい。

●閃転空脚（⇙K）

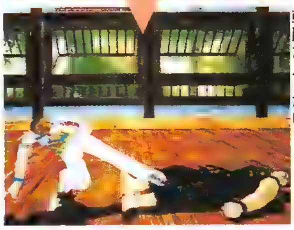
相手をダウンさせたら、ほとんど入れることのできた閃転空脚だが、新バージョンでは回避される所が多くなった。例えば、連環穿掌→閃転空脚という連携は存在しなくなった。

●穿弓腿（⇗K）

先程も述べたのだが、穿弓腿をガードされたときに、旧バージョンでは、反撃として、立ち投げを入れることができたが、新バージョンでは立ち投げではなく、下段投げが入るようになっている。



連環穿掌のあとに、



軌腿が入らない



連環穿掌のあとに



閃転空脚が入らない



穿弓腿をガードされたら



反撃は下段投げになった

Aoi

梅小路　葵

Name:Aoi Umenokoji
Country:Japan
Birthday:1979.3.14
Sex:Female
Blood Type:A
Hobby:Ikebana
Job:High School Student
Fighting Style:
Aiki Ju-Jutsu

●基本技
葵は寸止めという特殊な動作を持っているが、ＰＫをキャンセルすることはできない。相手の技を潰して投げを狙うならＰ単発で勝負だ。

●小ジャンプ攻撃
空中で出す飛び踵蹴りは、カウンターヒットでダウンを奪ったときは空勢駒手刀まで狙える。
起き上がり攻撃の下段を読んだときに狙うなら飛び前蹴り。下段蹴りにヒットしたら投げか草薙に連携。下段蹴りをすかしたら下段投げを決めよう。

●大ジャンプ攻撃
上昇中に蹴る三日月蹴りは間合いによって結構すかってしまう。狙うならハの字の時だろう。

●背後攻撃
後ろを向いた後すぐにレバー下Ｐと入れると、２のラウやパイの様な技が出る。

●ダウン攻撃
小ダウン攻撃は手刀で降りてくる空勢駒手刀。大は足で踏み付ける技。相手を浮かせても高低差で何も入れれないときや踵切りのカウンター時に決めよう。



BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ	攻撃属性	発生・持続	硬化	返し	効果
打突（だとつ）	P	10	上段	9-2	13	上段P	
打突［避け］（だとつ）	P+E	10	上段	9-2	13	上段P	
下段掌打（げだんしょうだ）	⬇P	9	下段	10-1	16	下段P	
上蹴り（うえげり）	K	20	上段	12-3	32	上段K	
上蹴り［避け］（うえげり）	K+E	20	上段	12-3	32	上段K	
中踵蹴り（なかかかとげり）	⬂K	21	中段	14-2	27	中段K	ガードハーフ
横踵蹴り（よこかかとげり）	⬂K+E	21	中段	14-2	25	中段K	
下段蹴り当（げだんけりあて）	⇩K	12	下段	14-1	28	下段K	
大ジャンプ攻撃							
飛車当て（ひしゃあて）	空中で⇨P	30	中段	21-5	48	——	
飛び側刀（とびそくとう）	空中でK	30	中段	11-2	25	——	
三日月蹴り（みかづきげり）	上昇中に K	30	中段	5-4	56	——	
木の葉蹴り（このはげり）	着地ぎわでK	30	中段	10-6	11	——	
裏蛙蹴り（うらかわずげり）	空中で⇦K	40	中段	12-4	44	——	
小ジャンプ攻撃							
飛び手刀（とびしゅとう）	空中でP	30	中段	26-2	23	——	
飛び手刀（とびしゅとう）	上昇中にP	30	中段	34-3	24	——	
飛び踵蹴り（とびかかとげり）	空中でK	20	中段	10-2	13	——	
飛び前蹴り（とびまえげり）	上昇中にK	18	中段	20-1	20	——	
飛び踵蹴り（とびかかとげり）	着地ぎわでK	20	中段	10-2	19	——	
ダウン攻撃							
縦手刀（たてしゅとう）	⬂P	10	ダウン	19-1	41	——	
空勢瓦突蹴り（くうせいがとつげり）	⇩⬆P	40	ダウン	28-5	38	——	
空勢駒手刀（くうせいこましゅとう）	⇧P	30	ダウン	30-2	37	——	
後ろ攻撃							
手刀廻（しゅとうまわり）	敵背後P	12	上段	12-1	20	上段P	
廻り下蹴り（まわりしたげり）	敵背後⇩K	12	下段	21-2	25	下段K	
廻り脛蹴り（まわりすねげり）	敵背後⬂K	20	下段	15-2	29	下段K	
横蹴り（よこげり）	敵背後K	20	上段	15-3	27	上段K	
廻り手刀（まわりしゅとう）	敵背後⇩P	10	下段	11-2	28	上段P	
廻り裏拳（まわりうらけん）	敵背後⬇P	12	上段	15-1	21	上段P	
廻り下蹴り（まわりしたげり）	敵背後⬇K	12	下段	21-2	24	下段K	
廻り連手（まわりれんしゅ）	⇦⇦P⇩P	14	上・下	12-1	1	下段P	
振り返り攻撃							
渦巻手刀（うずまきしゅとう）	⇦⇦P	14	上段	16-2	16	上段P	

AOI UMENOKOJI

中段肘当（ちゅうだんひじあて）

⇨P	19	
中段	11-2	24
ひじ	ガード外し	



旋桜（せんざくら）

⇨PP	19+14	
中・中	11-2.21-1	25
上段P	キャンセル可	



中段肘当は、しゃがみガードを崩すがダメージなしのよろけ技。旋桜は中段肘当でよろけさせた後は一応ヒットし、また足の向きが変わる。しかしノーマルヒットだと相手が先に動けてしまうので、与えるダメージを考えるとリスクの方が大きい。

また旋桜は寸止めをかけることができるので、相手を揺さぶるくらいはできる。相手のガードが堅いときは寸止めから投げを狙ってみるのもいいだろう。

連突小太刀（れんとつこだち）

PPPK	10+10+29+31	
上・上・上・中	9-2.8-2.12-2.18-2	31
膝	ガード外し	



二連突、二連突横肘が連続技であるため、連突小太刀も使ってはいける。連突小太刀の最後のKはしゃがみガードを崩す技だが、ヒットさせればダメージもありダウンを奪えるので、Pがヒットしたときは連突絹車や連突草薙と併用して相手のガードを揺さぶれる。ただ寸止めをかけることができず、ガードされると反撃は免れない。

空中ヒットしたときは相手の高さに応じて打ちきれる。

二連突（にれんとつ）

PP	10+10	
上・上	9-2.8-2	15
上段P	———	



二連突横肘（にれんとつおうちゅう）

PPP	10+10+12	
上・上・上	9-2.8-2.12-2	29
上段P	———	



連突草薙（れんとつくさなぎ）

PPP⇩K	10+10+29+20	
上・上・上・下	9-2.8-2.12-2.19-4	32 (46)
下回K	キャンセル可	



二連突横肘から下段を強襲する連突草薙。ヒットさせれば無条件で相手をダウンさせ、連突小太刀と一応二択。そして草薙は移動を追う技なので避けも封じることができる。寸止め可能な技なのでガードが固まったときは中段攻撃や下段投げでラッシュをかけることができ、Pがヒットした後はかなり葵ペースに持ち込んでいけるだろう。

空中での連続技にももちろん使っていくことができる。

二連突（にれんとつ）

PP	10+10	
上・上	9-2.8-2	15
上段P	———	



二連突釘脚（にれんとつくぎきゃく）

PPK	10+10+30	
上・上・上	9-2.8-2.14-2	27
上段K	———	



3発とも上段の二連突釘脚は、しゃがみでスカされると当然投げなどの反撃を喰らうことになってしまうが、葵には連突絹車があるため釘脚のKの部分でしゃがめる人は少ない。釘脚はガードさせれば反撃は受けない技なので、連突絹車を使いながら釘脚をガードさせて移動やPから攻めていけばけっこう戦力になると思われる。

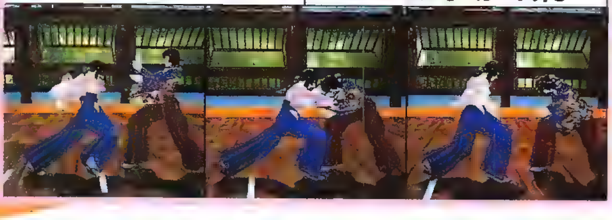
二連突（にれんとつ）

PP	10+10	
中・中	9-2.8-2	15
上段P	――	



二連突横打（にれんとつおうだ）

PP⇨P	10+10+20	
上・上・中	9-2.8-2.19-3	29
ひじ	キャンセル可・ガード外し	



連突絹車（れんとつきぬぐるま）

PP➡PP	10+10+20+20	
上・上・中・中	9-2.8-2.19-3.28-1	29
ひじ	キャンセル可	



二連突からしゃがみガード崩しに移行して中段でしめる連突絹車。二連突横打がヒットした後は相手が先に動けてしまうのでつながらないのが難点。

二連突横打、絹車どちらでやめてもガード後は投げが返し技になってしまう。しかし逆に返し技があるのを利用してガードを誘い寸止めから投げに行くのがかなり有効になっているのもたしか。思いきりの良さと度胸がこの技のポイントになる。

掌蹴り重ね（しょうげりかさね）

PK	10+29	
上・上	9-2.14-2	31
上段K	――	



平手（ひらて）

P+KPP	8+9+9	
上・上・上	12-2.11-2.15-2	19.21.25
上段P	1ヒットにつき酔い覚まし1	



掌蹴り重ねはガードさせれば反撃は受けないが、他の連突や釘脚からの攻めのほうが効率がいい。

平手は一応酔い醒まし技であり、また2発連続技になるものの、ヒット後に相手の投げが確定してしまう技。対シュンのときに覚悟を決めて使おう。

横打（おうだ）

⇨P+K	20	
上段	15-3	25
上段P	ガード外し	



横周肘当て（おうしゅうひじあて）

➡P+KP	20+20	
上・上	15-3.26-1	29
ひじ	キャンセル可	



横打はしゃがみガードにはノーダメージの崩し技だが、ヒットさせれば浮かすことのできる優れ技。横周肘当てはガードされるとPも返し技になってしまうが、寸止めができる技なので、寸止めを使ったり出しきったりしてうまく使っていける。

また横打は、相手との間合いによっては正の字でP、下P、肘をすかしながら攻撃したりハの字でも下Pをすかして攻撃することが可能。

浮桜（ふざくら）

⇨⇨P+K	20	
上段	14-1	22
ひじ	ガード外し	



しゃがみガードを崩し、ヒット時は浮かすことができる浮桜。ガードさせたときは反撃を受けず、浮かせた後は雲蹴りがとりあえず安定。上段技をすかしながら攻撃することもできるので、葵の基本戦法に入ることは間違いない。

上勢柳扇掌（じょうせいりゅうせんしょう）

⇦⇦P+K	14	
上段	17-2	28
上段P	酔い覚まし2・キャンセル可	



酔い醒まし技だが上段で、すかされてもガードされても投げが確定してしまう。ガード後はPも入るのでかなり危険が伴う技。

寸止めは可能で、相手の投げのタイミングに上勢柳扇掌寸止めで投げをすかし投げる荒技もあるが使う価値はない。

AKIRA
JACKY
SARAH
LAU
PAI
WOLF
JEFFRY
KAGE-MARU
SHUN
LION
AOI
TAKA-ARASHI

衣車（ころもぐるま）

⇨⇨P	27	
中段	17-2	32
ひじ	――	



衣車は中段の肘攻撃。カウンターでヒットさせれば相手を浮かすことができるが、特に何も入れることはできない。
ガードされるとPと投げが反撃になるので、衣車の代わりにモーションが似ている浮桜を使うといいだろう。

無双破（むそうは）

⬇⇘P	10-21	
中段	12-2	30
ひじ	ガード外し	



しゃがみガードを崩す技で、姿勢はかなり低いため上段技や離れているときに肘をすかしつつ攻撃することができる。しかしカウンターでヒットさせた後も相手が先に動くことができてしまうのは少しつらい。

袖伸剣（そでしんけん）

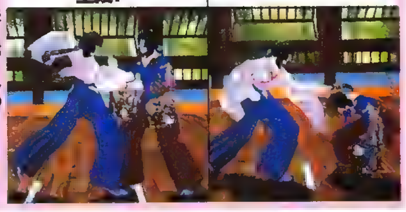
⇘P	23	
中段	18-3	25
上段P	ガード外し	



カウンターをとれば浮かすことができ、高さによって連突草薙や雷刃破を決めることができる。ガードを崩しただけだと相手が先に動けてしまうが、返し技は無いので反撃を恐れる心配はない。ガードされてやや不利になるだけだ。

鳳凰手（ほうおうしゅ）

⇘P+K	15	
中段	16-1	24
上段P	――	



鳳凰手ヒット後の相手の行動が読めれば大ダメージを与えるチャンスのある技。ガードを読んだら下段投げ、避け及び技をだしてくるようなら草薙が安定。相手の行動を限定して避けを投げにいったり、相手の技に応じて中段から攻めることもできる。

両止（りょうし）

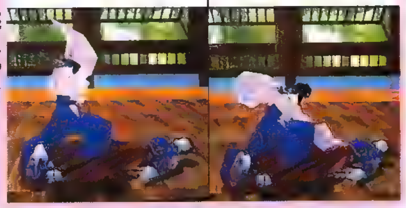
⇩⇩P	18	
中段	13-2	22
――	――	



下Pを使う感じで相手の技を止めることができるのが両止。姿勢がかなり低くなるので相手の技をすかして攻撃することもできる。相手の技を止めたときは若干ではあるが先に動けるので攻めに移ることができる。

縦手刀（たてしゅとう）

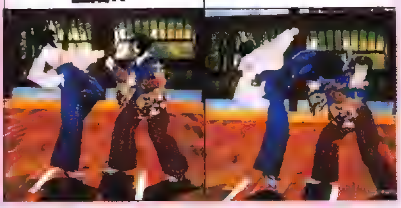
⇙P	10	
ダウン攻撃	19-1	41
――	――	



葵の地上からのダウン攻撃が縦手刀。割とダウンを奪えるくせにあまり攻撃力のない葵にとってはかなり使うことになる技。投げからつながる場面も多いので、ダウンを奪ったときに空勢駒手刀が入らないときは、とりあえず決めてしまおう。

上蹴り（うえげり）

K	20	
上段	12-3	32
上段K	――	



鎖鎌（くさりがま）

KK	20+24	
上・中	19-3	23 (42)
中段K	――	



鎖鎌は上段→中段のコンビネーション。上蹴りはノーマルヒットだと相手が先に動けてしまうので、なるべく出しきって使うのが理想になる技。上蹴りがヒットすれば連続で、ガードされたときは歩いて投げが入ってしまうが、使い勝手は割といい。

雷刃破（らいじんは）

⇨K	20	
中段	18-2	23
膝	――	



雲蹴り（くもげり）

⇨KK	20+20	
中・上	18-2.13-2	31
――	――	



雷刃破はしゃがみガードを崩す技だが、ヒットすればダウンを奪う技。間合いによってはPや正の字の肘をすかしつつ攻撃することもできるので、積極的に使っていける技だ。雲蹴りは雷刃破からつながるので出しきってもいいが、ガードされると反撃は免れない。

踵切り（かかとぎり）

⇙K	20	
下段	15-2	29
下段K	——	



踵切りはかなり特殊な下段攻撃。ガードされると投げはおろか出の速い打撃もくらってしまい、ノーマルヒット時でも相手が先に動ける。しかし肘やPにカウンターをとると、葵の投げが確定。そしてそれ以上の技にカウンターなら浮かすことができる。

草薙（くさなぎ）

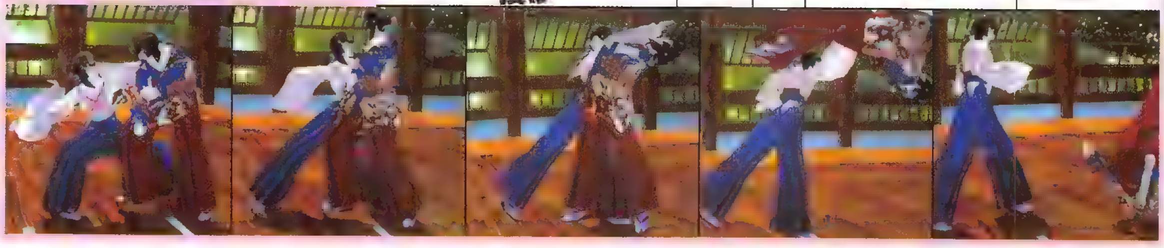
⇩K+G	20	
下段	19-4	30 (46)
下回K	キャンセル可	



ヒットすればとりあえずダウンを奪え、縦手刀まで連続技になる。また避けを追っていくので、下段攻撃の中では割と強力な部類に入る。リスクとしては、ガードされると下段投げや出の速い中段技が入るので、重量級やアキラにはそれなりの覚悟が必要だ。

小当（こあて）

P+G			40	
投げ	—	—	——	——



いわゆる通常投げ。他の投げ技が充実しているので、狙っていく必要はとりあえずない。

狙いたい投げ技を使うために投げ抜け対策としてたまに混ぜていくといい。

合気投げ（あいきな）

⬇⇨P+G			50	
投げ	—	—	——	——



しゃがみ状態からしか使えない投げ技。状況が限定されているのに脇絡みの投げ抜けで抜けられてしまうため、あまり使い勝手はよくない。しかし唯一相手を横に投げる技なので、状況に合わせて使いたい技ではある。

綾手取り（あやてど）

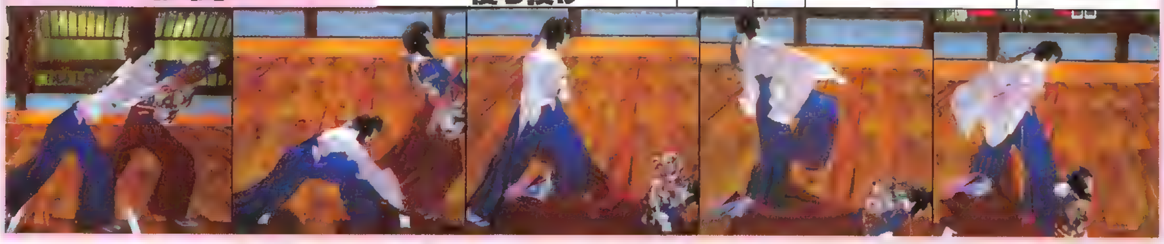
敵右or左 P+G			40	
横投げ	—	—	——	——



相手の軸をずらしたときに決める横投げが綾手取りだ。狙って決めるというよりは、違う投げ技を入力したときに軸の関係で結果として横投げになるということが多い。綾手取りが出ても投げ抜けはできないので、あまり問題はないだろう。

杉倒（すぎたおし）

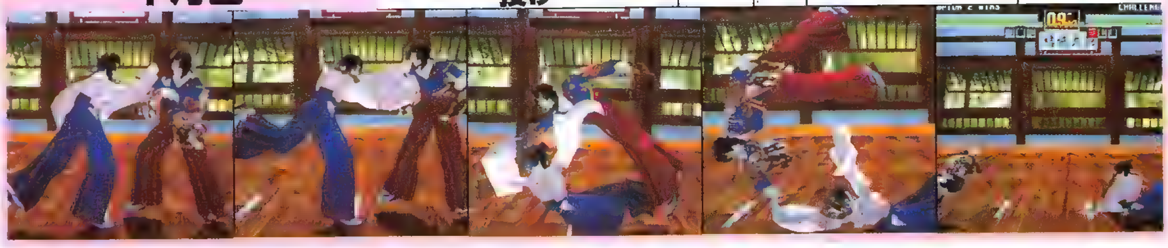
敵後ろ向き立ち P+G			30+20	
後ろ投げ	—	—	——	——



杉倒は背を見せている相手を投げる背後投げ。決めるチャンスはほとんどないが、決めたときの杉倒のモーションはかなり格好がいい。自分から狙えないのが残念。

AOI UMENOKOJI

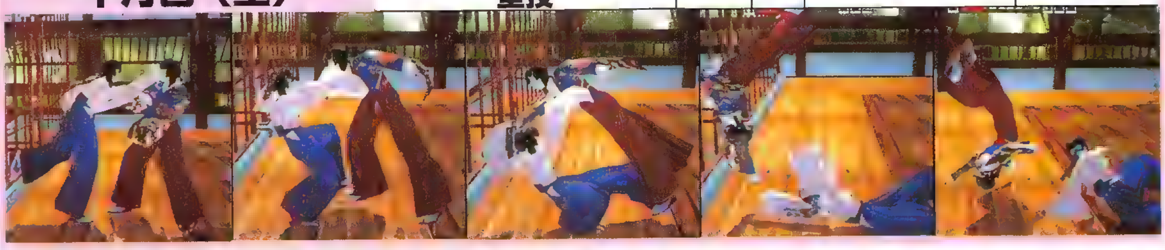
半月巴（はんげつは）	⇙P+G		45	
	投げ	—	—	—



相手を後ろに放りなげることができる投げ技。与えるダメージは特別高くないが、リングアウトを狙うときなどフィールド状況で使おう。後ろに投げることができる技は半月巴のほかに六段帯取もあるので、投げ抜け対策で使い分けるといいだろう。

また自分が壁を背にしているときに半月巴を決めると、相手を壁に叩き付ける壁技へ変化する技でもある。

半月巴（壁）（はんげつは）	壁が背後⇙P+G		50	
	壁技	—	—	—



木の葉落とし（このはおとし）	⇘P+G		50	
	投げ	—	—	—



相手を自分の斜め後ろに投げるので、知っていればフィールド争いも少し考えつつ使っていける。

1フレームで投げれる技の中ではダメージもとれるので、優先的に狙っていくべき技だ。

六段帯取り（ろくだんおびとり）	⇦P+G		50	
	投げ	—	—	—



六段帯取も相手を自分の真後ろに投げる。半月巴同様に対戦時の位置を入れ換えたいときに狙っていこう。他のキャラと違い、後ろに投げる技が2つあるので、後ろに投げる技だけで投げ抜け対策になっているのも強み。

手極め倒身（てきめとうしん）	敵しゃがみ ⇩P+K+G		30+15+15	
	下段投げ	—	—	—



葵の下段投げが手極め倒身。起き上がり下段蹴りをガードしたときは手極め倒身のチャンスではあるが、葵は下段投げが1つしかないので容易に抜けれるのも事実。打撃技と併用し、下段投げ失敗モーションや下Pを待ってからの攻めなども入れて使おう。

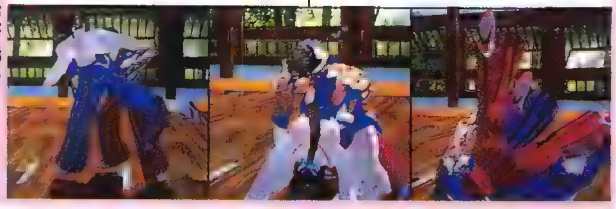
脇絡み（わきがらみ）

⇦⇙⇩⇘⇨P+G	20	
投げコンボ	―	―
―	―	



蝶絡み（ちょうがらみ）

⇨⇘⇩⇙⇦P+G	30	
投げコンボ	―	―
―	―	



投げコンボは決まれば強力だが、抜けられると通常投げより減らなくなることもあるのが問題。

投げコンボを決めるときに脇絡みと蝶絡みを出し分けるのが第一条件。自分のコマンドに癖があって片方しか使っていない人は、両方とも使えるようにしよう。

問題はここから。さらに大ダメージを狙える弓身固めとコンボが終了してしまう糸巻きへのつなぎ。葵の狙いを判っている人には糸巻きが安定。

しかし次の櫂引きをくらいたくないために始めから上で投げ抜けを入れる人も少なくない。相手がどちらの投げ抜けコマンドを入れているかが判らない以上これも使い分ける必要がある。時には投げ抜けを捨てて思い切りよく弓身固めにいくことが大事。

弓身固めが決まった後、葵が狙いたいのは櫂引き。櫂引きがヒットすればそのままダウン投げである雲水に連携していけるのでかなりダメージをとれる。これだけはくらいたくないという相手の心理もあるので、ここでの安定は海老折り。海老折りまで決まれば、与えるダメージもそれなりに大きく問題はないのでまずは海老折りを見せていこう。

ここからは相手が対策を練れているかどうかだけ。対策が判っていない人だと読んだら、容赦なく櫂引きルートだけを使い、問答無用のフルコースだ。そしてきちんと対策ができているようならそこで考えればいい。

糸巻き（いとまき）

⇨⇧or⇦⇧P+G	35	
投げコンボ	―	―
―	―	



弓身固め（ゆみがため）

⇨⇩or⇦⇩P+G	20	
投げコンボ	―	―
―	―	



海老折り（えびおり）

⇩⇧P+G	25	
投げコンボ	―	―
―	―	



櫂引き（かいびき）

⇧⇩P+G	25	
投げコンボ	―	―
―	―	



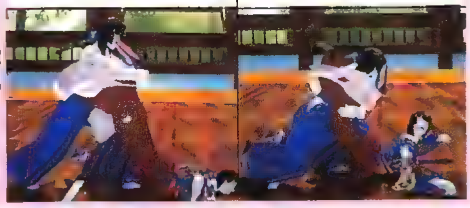
枝砕き（えだくだき）

敵仰向けダウン足側で ⇘P+G	25	
ダウン投げ	――	――
――	――	



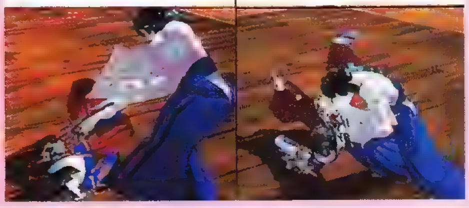
雲水（うんすい）

敵うつ伏せダウン足側で ⇘P+G	10+25	
ダウン投げ	――	――
――	――	



浮葉陣（ふようじん）

敵仰向けダウン頭側で ⇘P+G	25	
ダウン投げ	――	――
――	――	



不動陣（ふどうじん）

敵うつ伏せダウン頭側で ⇘P+G	25	
ダウン投げ	――	――
――	――	



枝砕きに代表される、相手のダウン状態をつかみ投げてしまう技がダウン投げ。相手がダウン回復で動き始めると、もうつかむことはできず、ダウン投げが確定して決まる条件というのはほとんどない。また相手を浮かした後などは、相手が完全に跳ね終わってから入力しないと勝手にすかってしまうので注意が必要。

しかし狙っていって損する技ではないので、縦手刀の代わりにときおりダウン投げを混ぜていくのは全然構わない。

返し技について

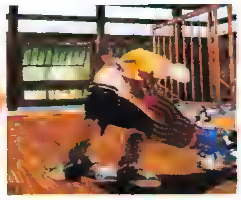
返し技について少し得する情報をお届けしよう。返し技は相手の攻撃に、うまくあえば返すことができるものの、与えるダメージは低く、読み違えた時は反撃を受ける。また返し技モーションは投げもくらってしまうので相手の打撃技だけを読まなければならないのに、相手の行動が投げであった場合その投げをくらわなければならないので、どうしてもリスクの方が目立ち使う気が失せてしまう。

中距離で相手が出してきた技に合わせる時は使えるが接近戦では使いづらい返し技。でも実は返し技モーション中も投げ抜けコマンドを受け付けているのだ。

たとえば相手がウルフで袖伸剣をガードされたとき、くらいたくないのはジャイアントスイングだがPや膝から攻められるのも当然痛い。こんなときにとりあえず打撃を上段や中段に的を絞り返し技を入力。そしてすぐジャイアントスイングの投げ抜けコマンドを入力すれば、打撃がばっちりあえば返し技で取ることができ、また投げにこられていても投げの読みがあっていれば投げ抜けることができるのだ。これで少しは返し技のリスクを減らすことができるので選択肢に入れていくこともできるだろう。



ガードされた後返し技を入力し、すぐ投げ抜けコマンドも入力。



相手の攻撃とあえば当て身に取ることができ、投げが同じなら投げ抜けることができる。

裏扇流（うらせんりゅう）

敵背後 ⇨P+K	30	
上段K返し	――	――
――	――	



裏小手返し（うらこてがえし）

敵背後 ⇨P+K	30	
上段P返し	――	――
――	――	



羽朧（はおぼろ）

⇦P	0	
上段Kいなし	――	――
――	――	



枝割き（えださき）

⇦P+K	20	
上段逆K返し	――	――
――	――	



渦捻り（うずねり）

⇦P+K	25	
上段P返し	―	―
―	―	



流制手（りゅうせいしゅ）

⇦P	0	
上段Pいなし	―	―
―	―	



小波（こなみ）

⇦P+K	0	
上段回し蹴り返し	―	―
―	―	



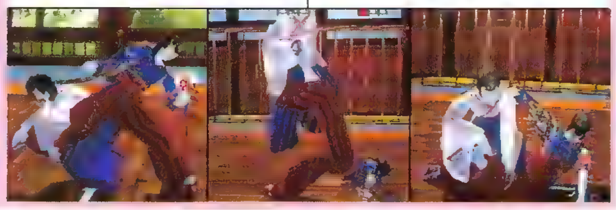
小波（こなみ）

⇩P+K	0	
下段回し蹴り返し	―	―
―	―	



楔落とし（くさびおとし）

⇦P+K	20	
上段 K返し	―	―
―	―	



転身入身（てんしんにゅうしん）

⇦P+K	25	
上段P返し	―	―
―	―	



蔦かずら（つたかずら）

⇙P+K	30	
中段K返し	―	―
―	―	



龍の顎門（りゅうのあぎと）

⇙P+K	30	
肘返し	―	―
―	―	



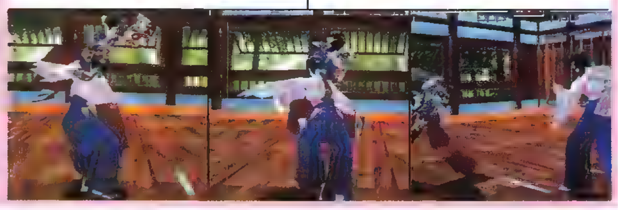
半月車（はんげつぐるま）

⇙P	0	
中段Kいなし	―	―
―	―	



半月車（はんげつぐるま）

⇙P	0	
膝いなし	―	―
―	―	



風車輪（ふうしゃりん）

⇙P+K	30	
逆膝返し	―	―
―	―	



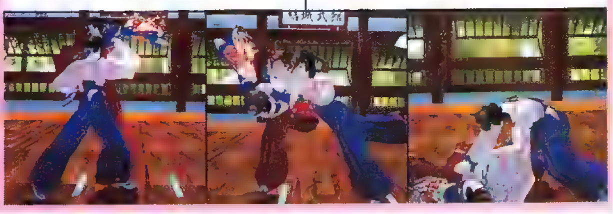
扇裂き（おうぎさき）

⇙P+K	30	
中段左K返し	―	―
―	―	



落ち葉舞（おちばまい）

⇙P+K	30	
正膝返し	―	―
―	―	



大渦（おおうず）

⇙P+K	25	
サマー返し	―	―
―	―	



羽折（うせつ）

しゃがみ時P+K	20	
下段P返し	―	―
―	―	



水月（すいげつ）

しゃがみ時P+K	20	
下段K返し	―	―
―	―	



扇流（せんりゅう）

⇩P+K	25	
下段P返し	―	―
―	―	



楓落とし（かえでおとし）

⇩P+K	25	
下段K返し	―	―
―	―	



返し技は、返し技モーションがカウンター扱いにならないものの、読みの外れた打撃技と投げ技を無条件でくらってしまうので、密着した状況で使うには勇気がいる技。

ガードされて攻撃の優先権が移ったときには、他の選択肢に交えて時々返し技を入力するくらいの使用頻度がちょうどいい。

返し技が真価を発揮するのは中距離で相手の出す技が見えたときや、相手のもっとも得意とする連携を狙うといったときだ。1フレームで入力できるのでかなり使っていける。

ラウ戦ならば肘の後のPや地掃腿など。アキラなら捜下崩捶のような下段。中距離でジャッキーや影の上段を狙ったり、リオンの下段に的を絞るなど、相手の得意となる攻撃の連携を返すことができれば、かなり有利に試合を展開しやすくなるぞ。

Taka-Arashi

鷹嵐

Name:Taka-Arashi
Country:Japan
Birthday:1968.11.11
Sex:Male
Blood Type:O
Hobby:Shougi
Job:Sumo-Wrestler
Fighting Style:Sumo



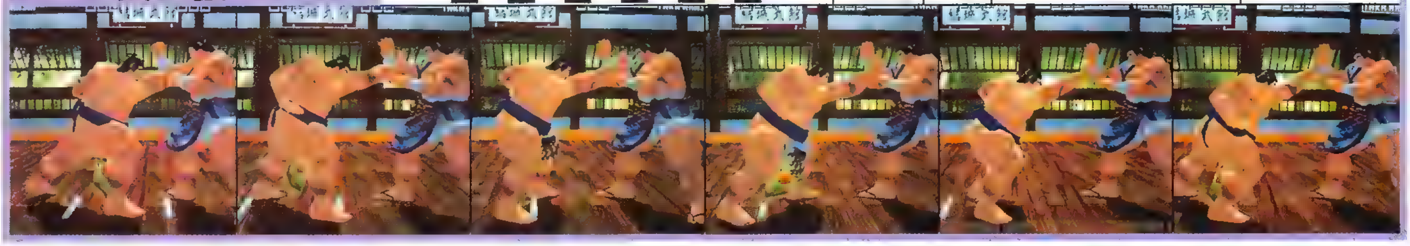
鷹嵐で最も特徴的な基本技と言えばパンチ技にトドメを刺す。
とにかく出が遅く、下Pはまだしも立ちPで相手の連係に割り込めることが少ない。
また、下Pの欠点は、それから技を連係させても、ほとんど割り込まれてしまうほど硬化が長い（立ちPも）。
しかし、その分リーチが十分にあり、何か技をガードさせて下Pを出しても相手に届く。これは他キャラでは考えられないことだ。
もちろん立ちPには、最高6発まで出せる（突っ張り）という特典があることも忘れてはならない。
次に特徴的なのは、いわゆるローキック。どの下方向にレバーをいれてKを押しても、必ず蹴たぐりが出る。
これを良しとするかどうかは個人の考え方の自由だが、カウンターヒットしないと反撃を受けるという性能の技である限り、別の下段蹴りも用意してほしかった気も…。
他の蹴り技ではミドルキック、中段蹴りも見た目は他キャラと一線を画しているが、重量級の常。ガードされると反撃を受ける。しかも鷹嵐のは出るのが遅い。

BASIC ARTS

基本技	コマンド	ダメージ	攻撃属性	発生・持続	硬化	返し	効果
突っ張り（つっぱり）	P	10	上段	12-2	17	上段P	
突っ張り［避け］（つっぱり）	P+E	10	上段	12-2	17	上段P	
下張り手（したはりて）	⇩P	14	下段	12-1	20	下段P	
上蹴り（うえげり）	K	30	上段	17-2	26	上段K	
上蹴り［避け］（うえげり）	K+E	30	上段	17-2	26	上段K	
中段蹴り（ちゅうだんげり）	⬂K	33	中段	17-4	35	中段K	
蹴たぐり（けたぐり）	⇩K	25	下段	15-3	43	下段K	
ダウン攻撃							
瓦くだき（かわらくだき）	⬂PP	10	ダウン	21-2	43	——	
四股（しこ）	⬂K	20	ダウン	35-1	53	——	
後ろ攻撃							
上蹴り（うえげり）	敵背後K	36	上段	18-2	38	上段K	
蹴たぐり（けたぐり）	敵背後⇩K	25	下段	20-2	44	下段K	
突っ張り（つっぱり）	敵背後P	12	上段	16-2	20	上段P	
露払い（つゆばらい）	敵背後⇩P	12	下段	20-2	29	下段P	

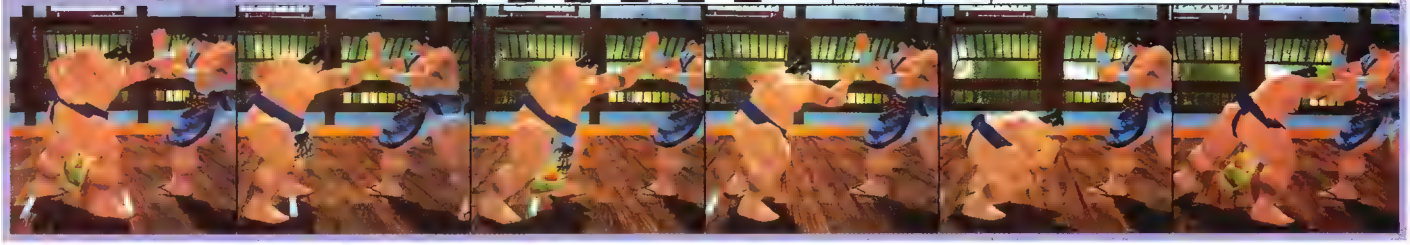
突っ張り（つっぱり）

PPPPPP			10+10+12+12+11+10	
上・上・上・上・上・上	12-2.10-2.8-2. 8-2.8-2.8-2	17.17.17. 17.17.19	上段P	———



突っ張り諸手（つっぱりもろて）

PPPPP⇨P			10+10+12+12+11+24	
上・上・上・上・上・上	12-2.10-2.8-2. 8-2.8-216-3	17.17.17. 17.17.30	———	———



樽砕き（たるくだき）

PP⇨P	20-65	
上・上・中	12-2.10-2.12-1	28 (35)
上段P	ガード外し	



最初の2発が連続で、後に4発。計6発の立ちPを隙なく放つことができるのが、この突っ張り。もっともこれが他キャラと同じような性能のPが出るのであれば強過ぎるぐらい強いが、実際、鷹嵐のPは出るのが遅く、微妙だが硬化時間も長い。よって連係の始動技として用いるのであれば、6発中どこで止めるか悟られないようにしよう。

さて、その突っ張りを2発で止め、樽砕きに連係させたものが“突っ張り樽砕き”。5発→双手となるのが“突っ張り諸手”。樽砕きのほうはともかく、諸手のほうは、P×5⇨Pと改って入力しようとすると難しい。が、実はPを出しているうちにレバーを前に入れておけば勝手に出てくれるのだ。

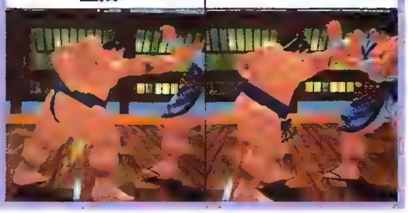
双手突き（もろてつき）

⇨⇨P	20-30	
中段	12-1	34
———	ガード外し	



諸手突っ張り（もろてつっぱり）

⇨⇨PPP	20-30+25+25	
中・上・上	12-1.13-3.8-2	34.25.25
上段P	———	



両手を突き出す力で相手を吹っ飛ばす、なかなか出の早い中段技。それをキャンセルし、突っ張りが出るようにしたものが双手突っ張りだ。

しかし、この際の突っ張りは6発は出ず、2発で止まる。

つまり双手突きを含めて、計3発で構成された技だが、どこでとめても隙は同じ。ガードされると返し技を喰う。

よって出すなら全部出し切り、3発とも入ったら四肢蹴りで追い打とう。

残撃（ざんげき）

⇘⇘P	32	
中段	21-3	32
上段P	———	



低い姿勢から繰り出す、かなり大振りなアッパー技。残像も伴って見た目がかなりカッコイイ。

この技の利点は、その低い姿勢ゆえに上段技をすかしやすいこと。加えて、カウンター、通常に関係なく、ヒットしたら必ず浮かすことができダウンを奪えるのが大きい。

樽砕き（たるくだき）

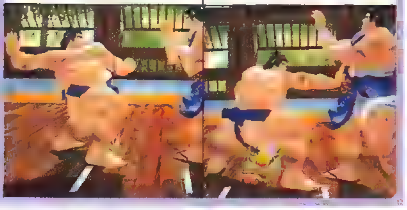
⬇⇨P	20-65	
中段	12-1	28 (35)
上段P	———	



相手の顔をはたく平手打ち。中段技だが、しゃがみガードの相手にヒットさせてもノーダメージ。強制立ち上がらせの効果があるのみ。その状態以外なら、ヒット後必ずダウンが奪える。出も早いので、ダメージには期待せず、割り込みにくい連係を作る際に使用しよう。

鐘突き（かねつき）

⇦P	28	
中段	18-2	21
上段P	――	



上体を僅かに引き、片手を水平に突き出す。樽砕きと同じく中段技だが、しゃがみガードの相手にのみ、ヒットしてもダウンが奪えない。

一見、肘当てや鬼殺しに比べると大振りな印象を受けるが、相手の連係に対して、意外に割込みやすい技だ（少し遠間）。

勝ち上げ（かちあげ）

↘P+K	28	
中段	15-4	25
――	ガードハーフ	



両手を下から突き上げ相手を浮かす。斬撃ほどではないが、ある程度低い体勢から繰り出すため技をすかすことが可能。浮かせ技でもある。

浮かせ技でもあるので、ヒットしたらまずは空中コンボ。現在のところ一番いいとされているのは双手１発で、その後四股で追い打ち。結構、減る。

鬼勝ち上げ（おにかちあげ）

⇘P+K	38	
中段	22-2	37
――	ガードハーフ	



上記の“勝ち上げ”との違いは、威力と隙。どちらも微妙ではあるが、鬼勝ち上げのほうが硬直時間が長く、威力も高い。

だからと言って勝ち上げがガードされた後PKを喰らわない程硬直時間が短いわけでもないので、取り立てて使い分ける必要はない。

叩き込み（たたきこみ）

⇦P+K	25	
中段	18-4	31
――	――	



現実の相撲では「突っ張りを得意とする者は必ず叩きを併用する」と言われている。ゲーム中でも、この技を突っ張りの途中で使用していくと効果的。一応、相手の技を避けつつ攻撃する技だが、その性能は良くない。できるだけ意表を突いた形で出すようにしよう。

氷柱割り（ひょうちゅうわり）

⇗P+K	21	
中段	16-2	28
上段P	――	



あたかも顔前にある氷柱を割るかのように、手刀を振り降ろす。

ヒット後、相手を強制的にしゃがます効果があり、カウンターだとその時間は長くなる。次に掴み投げを狙うべきだが、相手が暴れてうまくいかない場合は、割と出の早い打撃技を出していこう。

髷張り手（まげはりて）

P+K	29	
中段	18-2	38
上段P	ガード外し	



名前の由来はわからないが、恐らく相手の頭、つまり髷を狙った張り手ということだろう。

ゲーム中、この技の特別な使い所というのは今のところなく、酔い覚ましの効果があるというのが唯一の特典。そういう意味で言えば、猫だましよりはまだ使える技だ。

中突っ張り（ちゅうつっぱり）

⇨P+KPP			10+10+10	
中・中・中	14-1.12-1.9-2	21.18.18	上段P	――



中段判定を持った突っ張りを、計３発出すことができる。

この技の非常に優れている点は、通常（鷹嵐）のPとほぼ同じ出の早さで中段技。しかも１発入れば、３発めまで連続で入るのだ。

しかし当然のことながら、全発入っても威力は低い。よって、この技は連係の始動技として使う。ディレイもバッチリ掛かるので、主に１発目から２発目で止めて二択を迫ろう。

露払い（つゆはらい）

⬇P+KP+K			16+10	
下・下	17-2.17-2	34.32	下段P	――



相手の足元をはたき、再びはたき戻す二段かつ下段技（二発とも）。

かなり出が早く使える技だが、残念ながら、どんな条件下でも連続で入ることはない。

この手の下段技にしては隙が少ないほうなので、二発目がガードされそうなら一発で止め、次に中段技や掴み投げ（相手が立っていたら立ち投げ）を連係さし、安定してガードされないよう工夫しよう。

羆爪（ひぐまつめ）

⬇⇦⇨P	20-80	
中段	20-4	42
――	――	



髷龍（まげりゅう）

⇦⇨P	20-80	
中段	15-7	37 (44)
――	――	



岩石ぶちかまし（がんせき）

走り中 P+K	20-70	
中段	10-7	44
――	――	



羆爪、髷龍、岩石ぶちかましの3技は、基本“ぶちかまし技”であるため、その形態は酷似している。よって、ここでまとめて説明してしまおう。

まず用途は、入力条件によってある程度違ってくるが求めるものは同じ。そう、カウンターを伴うことによる高威力である。かなり凄まじく、状況によってはゲージの半分近くのダメージを与えることがあり、まさに一撃必殺の切り札。

基本的にしゃがみ状態から出し、低い姿勢から出るのが羆爪。それよりも多少高い姿勢で、立ちから出せるのが髷龍。どちらも相手の上段技をすかすように出していくと効果的。

岩石ぶちかましは走り中でしか出せず、先の2技に比べて当てにくそうだが、投げ技と2択で使っていけばいい。そして何よりも、この技だけの特典は、3技の中で唯一ガードされても確実な反撃を受けないのだ。もちろん強烈な二択は迫れるが…。

上蹴り（避け）（うえげ）

K+E	30	
上段	17-2	26
上段K	――	



鷹嵐にはほとんどのキャラが持っている⇘K+Eの“避けミドルキック”がないので、この上蹴りで代用…。

と言いたいが、避けミドルキック自体も、それほど多用される技でもなく、ましてや上段技の上蹴りなら増々、使い所はないだろう。

丸太膝（まるたひざ）

⇨K	26	
中段	14-1	36
膝	――	



鷹嵐版のニーアタック。他キャラのそれと違い、若干硬直時間も長いようで、ガードされると、あまりにも余裕で返し技を受ける。

またヒットして、浮かすことはできるが、ほとんど何も空中では入らないので、素直にダウン攻撃にいったほうが賢明。

四股蹴り（しこげ）

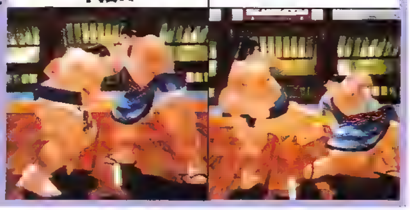
⇦K	32	
中段	38-7	40 (54)
――	――	



かなり大振りな四股踏みに、中段判定をつけたもの。だが、実戦で中段技として、遊び以外に活用されることはない。実は、この技、打撃技だが見た目どおりダウン攻撃になるのだ。しかも威力は、通常の大ダウン攻撃なみに高いぞ。

蹴たぐり（け）

⇩K	25	
下段	15-3	·43
下段K	――	



手を一切使わず、下半身だけで行う蹴りたぐりなどまず存在しない。

ゆえに蹴った後のバランスが悪く、カウンターで転ばさない限り、通常ヒットでも反撃を受ける。貴重な下段技だから多用していきたいが、やっぱ手も使わないとダメだね。

あってほしかった、この相撲技1

御存知のように相撲は“決まり手”を重んじる格闘技で、それを使って相手を土俵の外に出すか、手を地につけさせさえすれば、その後相手が元気に退場しても勝ちである。

“決まり手”は“技”と言い変えることができるが、ゲームのように投げと打撃の2種類ではなく、現実の相撲技では、基本技・投げ手・掛け手・反り手・捻り手・特殊技・非技の7種類で構成され、しかも微妙な部分で分けられているため一般人にはまず判別できない。

そんな7種類の相撲技の中で、ここでピックアップしておきたいのが特殊技である“打っ棄り（うっちゃり）”。

その独特のニュアンスのある技名で、相撲をまったく見たことのない人でも「なんか聞いたことがある」はずだ。では具体的に一体どんな技なのか？

簡単に言ってしまうと土俵際での逆転技。相手に追いつめられ、もう押し出されて負けるというときに使う。

つまり押してきた相手を、自分の背後に打ち棄てるべく、腰の回転のみで運ぶ技で、修業の段階では「なきもの」と思っていなければならない。それぐらい最後の策として用いられる技だ。

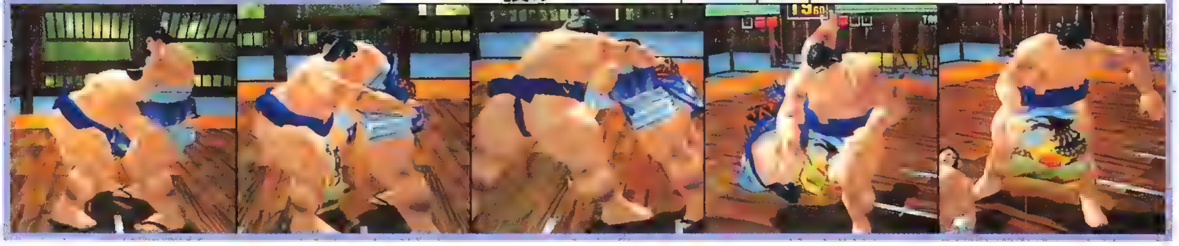
ゲーム中、これに該当するのはアキラの進歩里膀といったところか。

エスケイプの性能が良くなく、連係に割り込もうにも技の出が遅いので、そのまま押されてリングアウト…。そんな状況が少なからずある中、たびたび思うは「打っ棄りがあれば…」。

恐らく開発側でも、それを採用することにやぶさかでなかったと思うが、バランスを考えれば、多分強すぎるね。

上手投げ（うわてな）

P+G			65	
投げ	—	—	—	—



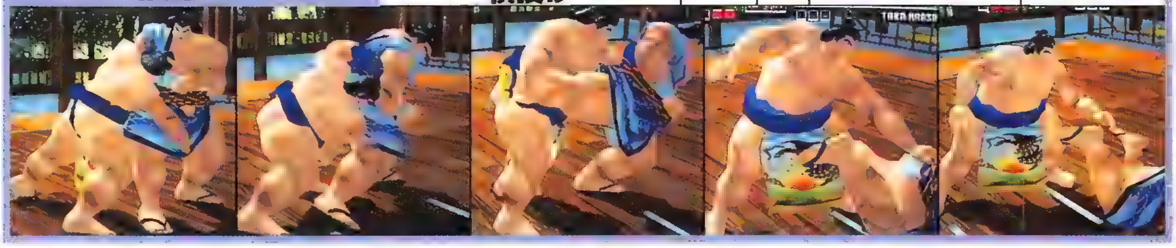
上手投げ（壁）（うわてな）

壁が背後 ⇦P+G			60	
壁技	—	—	—	—



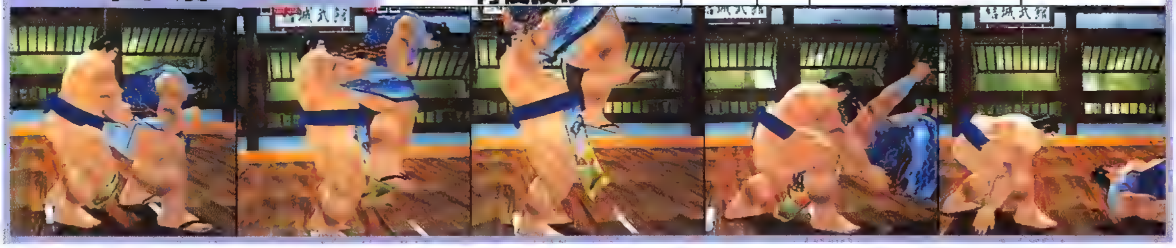
褄取り（つまど）

敵右 or左 P+G			50	
横投げ	—	—	—	—



吊り落とし（つ お）

敵後ろ向き立ち P+G			65	
背後投げ	—	—	—	—



ここではP+G入力による投げ技が集まっているが、特に期せずして使うものでもないので、少し現実の相撲界での、これらの技の位置を解説しておこう。

種類からいうと、上手投げは、そのとおり投げ技。褄取りは掛け手。吊り出しは特殊技、と分類することができる。

この中で褄取りは、本物の力士でも名は知っているがやり方は、まず知らない。それぐらい難しいと言うが、第一その形態に相手も自分も体形を作るのが困難なのだ。さらに近年ではスピード化が進んでいるため、増々この技は見れない。

ちなみに褄とは着物の裾のことで下のほうを言い表しており、足首から下を取ることから、この名称が付けられている。

吊り落としは、何故特殊なのかと言うと、大正、明治時代にはなかった新手だからだ。

名のとおり吊って落とす技だが、普通に吊っても相手の腰は崩れず、そのまま落とすと、倒れないで立っていることになる（ゲーム中では倒れる）。

それが土俵外だったら“吊り出し”で勝負はつくが、土俵内だったら勝負がつかないのが、この技の特徴的な部分。また背後からだけでなく、普通に正面から吊っても、吊り落としと言われるが、その状態で倒れてしまう力士などいないだろう。

あってほしかった、この相撲技2

幾つかある“反り手”の中で、鷹嵐に採用されているのは居反りだけである。しかし格闘ゲームでは割と珍しくなくない技として居反りはあるが、本物の力士が決まり手として使用した記録は皆無に近いと言っていい。

勘違いしてもらっては困るが、居反りが「幻の…」と言っているわけではなく、今日のように進歩している相撲技において、この技はまったく意味がないのである。

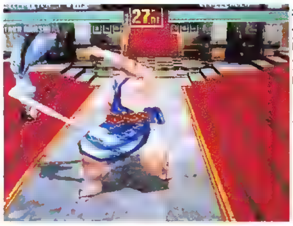
仮に、これを得意とする力士が出てきても1、2度使用すればすぐに防がれてしまうし、執着してしまうと、その力士自身が滅びてしまう。

同じ反り手でも、襷反り（たすきぞり）は、掛け反りと並んで最も使用頻度の高い反り手とされている。

外見はジェフリーのココナッツクラッシュとほぼ同じで、相手の脇の下と肢に手を入れ持ち上げる技。

個人的に居反りという技の形態は、あまり格好良く思わない。しかも、かなり特殊なコマンド入力を必要とするため「そうまでして使うのだから…」と言いたいのである。

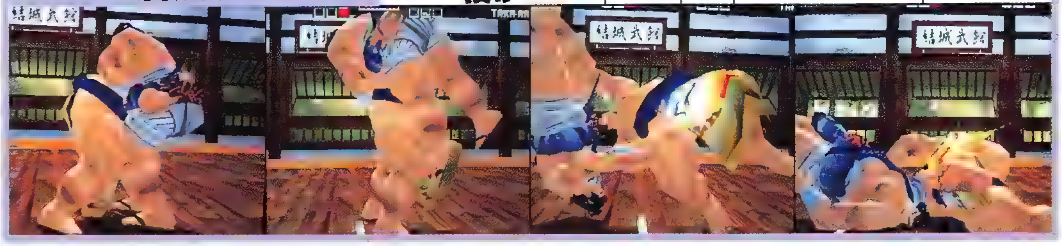
そこで同じ反り手なら襷反りのほうが—ゲームにした際は分からないが—派手で見映えが良く、ある程度使われるのでは、と思う。例え低威力でも…。



居反りを多用する鷹嵐使いは多分いないと思う。

居反り（いぞり）

居反り	⬇⇦P+G			70	
	投げ	—	—	——	——



ＶＦ３から導入された、かなり特殊なコマンド入力による投げ技。

実戦に投入する際は、一度下Ｐを出してから入力するか、しゃがみダッシュで接近し、相手が立ちガードしてるようならレバーを後ろに入れて、この投げ技を。しゃがみガードか、もしくは手を出そうとするなら前に入れて樽砕きを出す。といった戦法が考えられる。しかし、まぁ、そこまでして使う必要のある技かと言うと…。

合掌捻り（がっしょうひねり）

合掌捻り	⇦⇙⇩⇘⇨P+G			30+5+10+15+20	
	投げ	—	—	——	——



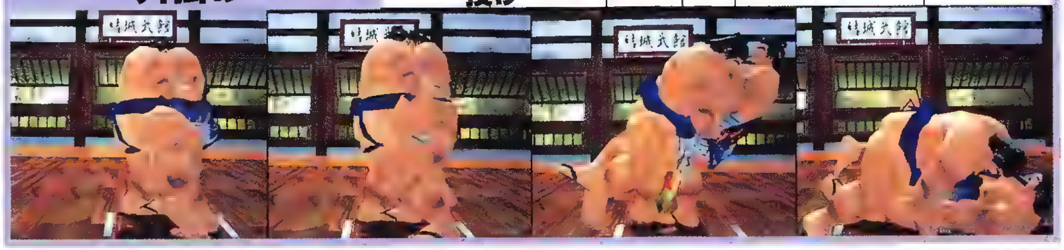
腕力の強い者が、相手の首から上を両手ではさみ右か左に捻り倒す技。

鷹嵐の中では最大威力の投げ技で、決まれば相手の体力の半分弱ほど奪う。投げ抜けされることを考慮しても、投げ技は、ぜひこれを多用していってほしい。

惜しむらくは、決めた後ダウン攻撃が狙えればいいのだが、距離が開きすぎて無理。一応、走れる距離なので、起き攻めにぶちかましを使ってもいい。

外掛け（そとがけ）

外掛け	⇘P+G			45	
	投げ	—	—	——	——



合掌捻りの投げ抜け対策のためにあるといっても過言ではない。それ以外の目的で好んで使用するには、ダメージが低すぎる。

見た目は外掛けと言うだけあって、足を引っかけ倒すのだが、一緒に自分も倒れ、体重によりダメージを与える。

その後のダウン攻撃は、相手の起き上がり方次第。と言っても限定されているわけでもないので、狙わないほうがいいだろう。

鬼殺し（おにごろし）

⇘P	21	
中段	13-2	24
上段P	——	



片腕を下から上に突き上げる、小振りなアッパー技。

勝ち上げや斬撃と違って、カウンターを取らないと相手を浮かすことができない。ま、それはいいが、普通に相手にヒットしても、状況としては五分五分か不利になるのが問題。

喉輪（のどわ）

鬼殺しヒット後⇨P+G	60	
投げコンボ	——	——
——	——	



鬼殺しからの投げコンボ。入力のタイミングは、ヒット後相手の喰らいポーズが解けた瞬間。

つまり別に連続技になったりするわけでもなく、ただの当て投げと同じ。しかも前述したように、鬼殺しの通常ヒット後はヘタに手出しできない状況。実戦で決めたら拍手。

首投げ

⇗P+G			65	
投げ	——	—	———	———



外掛けと同様、投げ抜け対策としてある投げ技。もちろんダメージは低め。見た目が非常に良く、相手の首を巻いてそのまま倒れ込む格好は、何かの関節技に移行している風にも見える。

が、実際の相撲では、あまり感心されるべき技ではなく、一種の悪あがきととられる。この技を使おうと思えば、体勢として相手に両差されていなければならないからだ。鷹嵐は自分からいってるけどね。

肘当て

⇨P	19	
中段	12-2	25
ひじ	ガードハーフ	



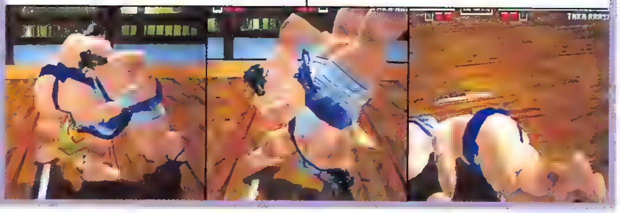
肘当て叩き

⇨PP	19+30	
中・中	12-2.28-4	39
———	———	



播磨投げ

肘当てヒット後⇨⇦P+G	60	
投げコンボ	———	———
———	———	



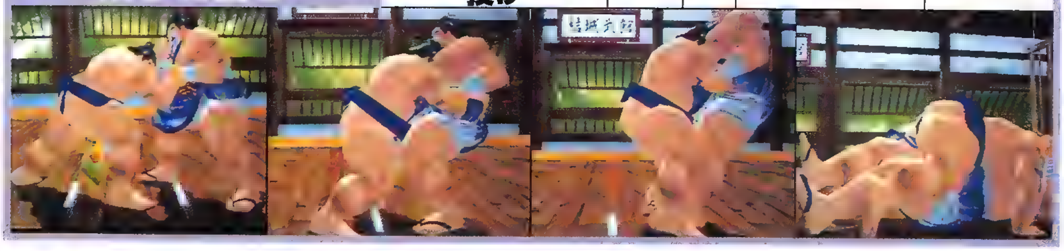
肘当てから、そのまま反動をつけて両手を振り下ろすのが肘当て叩き。肘をしゃがみ状態で相手が喰らえば、よろけ、そこに叩き突けが入るが、一応回復は可。それ以外では、ほとんど叩き突けは入らないぞ。

また投げコンボとしてある播磨投げは、叩き突けが中段なので、喉輪よりは決めやすい。

ちなみに入力タイミングは、ほとんど同じだ。

浴びせ倒し

⇨⇨P+G			55	
投げ	——	—	———	———



実戦では最も入力しやすいコマンド投げではないだろうか。鷹嵐はダッシュが重いので、コマンドにそれが含まれていると非常に助かる。

しかし威力は低いので、これも投げ抜け防止用。外掛け、首投げと共に使い分けよう。

一応、壁に相手を追い込んでいると、倒すまでに数回頭突きを入れてダメージも上がるから、それを狙うなら、合掌捻りと同等に扱ってもいいかもしれない。

浴びせ倒し（壁）

壁が前 ⇨⇨P+G				
壁技				



相撲の世界では、この浴びせ倒しという技は狙ってやるものではなく、寄りの体形で相手の上に乗しかかるようにして、こちらの体重を相手の腰にすっかり乗せて押し潰した場合。つまり相手が技を狙っていて、かけられまいと踏んばったりした状況によく起こる。もっとも、それにはかなりの体重差がなくてはそう成り立つものでもないから、まさにＶＦ３なら鷹嵐にうってつけの技だ。て、当然か…。

AKIRA JACKY SARAH LAU PAI WOLF JEFFRY KAGE-MARU SHUN LION AOI TAKA-ARASHI

小股すくい

敵後ろ向きしゃがみP+K+G		10+80	
背後下段投げ	— / —	――	――



小股すくいは、ただの背後投げではなく、対しゃがみの背後投げ。果たして、そんな状況が百年に一度でも訪れるのか？という根底を覆すような疑問はさて置き…。この技、相手の片足を取って、そのままテコの原理で相手を転ばせる。割と見た目にも鮮やかな投げ技である。

決まった後の相手キャラの状態が楽しく、かなり長い時間大きくひるみ、そして倒れるのだが、別にそれに特別な意味はない。

さて、実戦で重要になってくるのは、同じしゃがみ投げでも、やはり掴み投げのほう。

重量級を使うからには、必ず要所では決めていかなければならないが、正面からのしゃがみ投げが、これ一種類しかないというのは、ちとキツイ。鷹嵐用の特別なコマンドだったら良かったんだけど、しゃがみ投げ共通のもだから相手にとってはノーリスクで抜けることができる。その辺については対戦攻略のページを参照してくれ。

掴み投げ

⇘P+K+G		60	
下段投げ	— / —	――	――



猫だまし（上段）

P+K+G	5	
上段	15-1	25
――	酔い覚まし3	



猫だまし（中段）

⇩P+K+G	5	
中段	15-1	30
――	酔い覚まし2	



厳密に言うと4種類ある猫だまし。しかし性質的には3種類。

1つは、ただP＋K＋Gを押すだけのもので上段攻撃で酔い覚まし。それをレバー下に入れながら出すと中段技になるが、酔い覚ましの効果はなくなる。

そして一番ユニークなのが、ラウンド開始1秒以内が入力条件の猫だまし。投げ技扱いになり立ちガードできなくなくなるが威力はカス。相手がひるむ。

猫だまし（上段）

開始一秒以内 P+K+G	5	
キャッチ投げ	――	――
――	――	



猫だまし（中段）

開始一秒以内 ⇩P+K+G	5	
キャッチ投げ	――	――
――	――	



あってほしかった、この相撲技3

まだＶＦ３が発売されて間もなく、全技が僕らにさえ公式に発表されていなかった頃。心の底から渇望していたのが合掌捻り以上高威力の投げ技である。

確かに合掌捻りはジャイアントスイングやスプラッシュマウンテンに匹敵する程の技で、やられた側からすれば充分なダメージを与えられて痛い。

だが決めた側からすれば、どうだろうか？それで勝負が決まってしまわない限り、入力にも少し苦労して決めた割には「少ない報酬」と思うことはないだろうか？

少なくとも僕は思う。鷹嵐にはもっと高威力か、ジェフリーやウルフのように、決めた後も有利な状況に立てる特典があって然るべきなのだ。

とは言え、リアルがウリのバーチャシリーズ。合掌捻り以上の幻の技（現実での威力は別）を導入するとなると、生半可なものでは努まらない。

本来なら呼び戻しがそれとしてあっても良かったと思うが、ダメージも合掌捻り並みにあるし、実際に採用されていては、このコラムの主旨に反する。

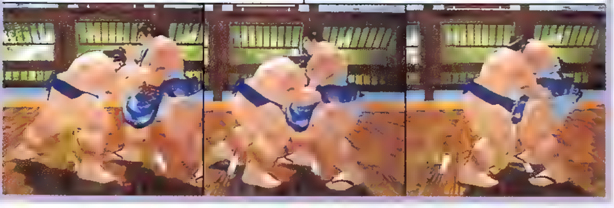
では、どんな技があったら良かったかと言うと…。実はない。僕自身その条件にあった技を見つけることができなかった。恐るべし、ＶＦ３スタッフ。



だったら合掌捻りにダメージ以外の付加価値があっても…。

四つ身

⇨P+G	0	
投げ	———	———
———	———	



樽投げ

四つ身後 P+G			60	
投げコンボ	—	—	———	———



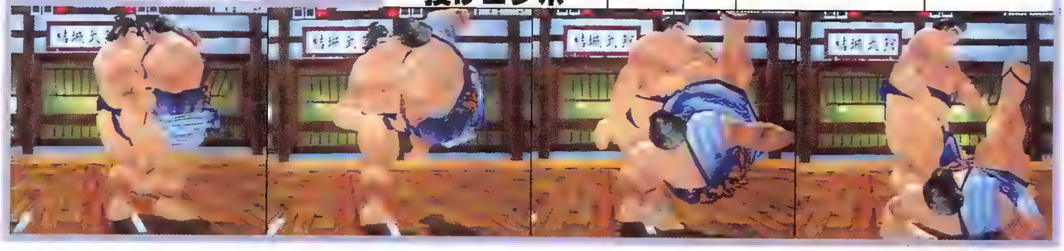
外無双

四つ身後 ⇦P+G			60	
投げコンボ	—	—	———	———



二枚蹴り

四つ身後 ⇩P+G			60	
投げコンボ	—	—	———	———



四つ身からの派生は3つあるが、投げ抜けさえされなければ、基本的にどれを使ってもダメージに大差はない。

ただ四つ身自体、ダメージはないが通常の投げ技と同じ扱い。そのため、やはり投げ抜けされる。

つまり四つ身からの派生投げは、計2回の投げ抜けチャンスを相手に与えることになり、実戦で使用することが少ない。

さて、例によって、これだけそうそうたる技が4つもここに揃ったからには、現実世界に置き換えて、これらの技を説明していってみたい。

まず四つ身。有名な組み手だが、相手の脇の間に右手があれば右四つ。左手があれば左4つと呼ぶ。VF3が本誌ゲーメストに登場した初期も、名称は四つ身ではなく右四つだった。

それを変更したのは、恐らくゲーム上、右に組んだり左に組んだりしてしまい曖昧になってしまうからだろう。

この四つ身から、完全に一方的とは言え、樽投げ、外無双、二枚投げに移行するのは、さすが相撲キャラゆえのマニアックさ。

特に外無双は幻と言う程ではないが、割と見る機会が少ないと言われる投げ技。もっとも現実では鷹嵐のように相手を放り投げるようなことはできないが、柔道の背負い投げに近い形態から派手な印象を受ける。

二枚蹴りの二枚とは、足2本のことを指す。つまり両足を同時に引っ掛けてしまうことで相手を倒すわけだが、だいたい重心のかかっている両足を蹴ってこかすのだから、相手の足首を折るぐらいの勢いがないと決まらない。

そのため無理にかけると、自分だけでなく相手にもケガをさせてしまうほど、危険度の高い技なのだ。

櫓投げは、自分の上半身に相手を乗せ、そんまま叩き落とす。できるだけ相手を上に押し上げておいたほうが、成功しやすいので、形によっては首櫓。肥満型の力士がかけると腹の上に乗っていて腹櫓などと呼ばれる。

もちろん鷹嵐は後者…だよね？

もろ差し

⇦⇨P+G	0	
キャッチ投げ	—	—
—	—	



VF3からの初の概念、キャッチ投げ「もろ差し」は、入力が完了すると、まず間合いを詰めるべく走り、射程内に相手を捕らえるとつかんでくれる。

一見、非常に便利な投げ技だが、フレーム数から言えば、ダッシュしてから投げるよりもかなり遅い。返し技などに使用しないほうがいいだろう。

また四つ身と違って、もろ差し自体は抜けられることがないのは、かなりの利点だ。その後の派生も、四つ身が3つであるのに対し、もろ差しは4つもあるしね。

さて、もろ差し自体に威力はないから、当然その4つの技からすぐに選択、入力しなければならないが、呼び戻しが最も威力があることを知っておこう（ダウン攻撃が入る）。

ただし、そればかり使っているといつか投げ抜けされるので（抜けられるまでは使いまくってもいい）、その他の技も、たまには使っていくようにしよう。

内無双

もろ差し後 P+G			65	
投げコンボ	—	—	—	—



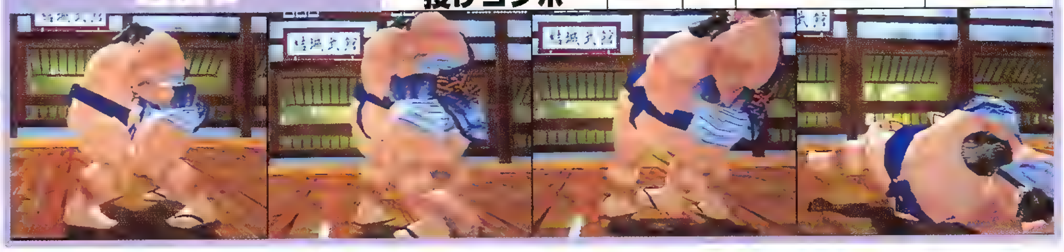
二丁投げ

もろ差し後 ⇦P+G			75	
投げコンボ	—	—	—	—



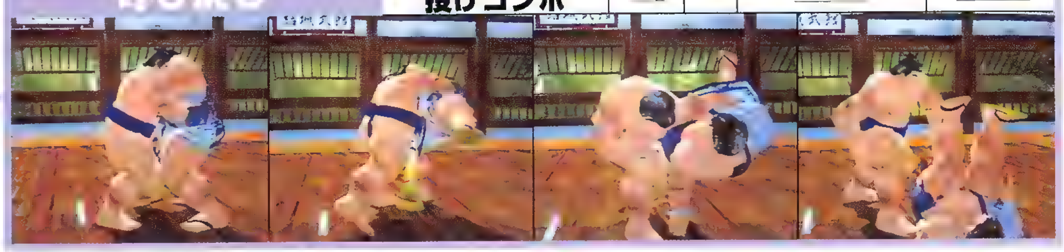
首投げ

もろ差し後 ⇖P+G			75	
投げコンボ	—	—	—	—



呼び戻し

もろ差し後 ⇩P+G			75	
投げコンボ	—	—	—	—



バーチャファイター3 開発者に聞け！

その2

ゲームシステム担当のみなさん

さて、今回はバーチャファイター3のプログラムや、システム設計、ゲームバランス調整など、ゲーム制作上、最も中心となる部分を担当なさったスタッフの方へのインタビューだ。

3での新要素

ゲーメスト　えー、さっそく始めさせていただきたいのですが、今回なんと言ってもボタンが1つふえて、エスケープが追加されました。

　2でも、リオンや舜帝に実験的に技の一種としてとりいれられていたものを、正式にシステムとして採用されたわけですが、ここらへんから、まずお伺いできますか？

片桐　やろう、っていうのは決まってましたね。あとはコマンドでやるのか、ボタンを付けるのかをいろいろ試して。

加来　初期の段階で、いろいろ検討して、いけそうだろう、ってなったのが現在のボタンでやる、というものなんです。

ゲーメスト　ボタン入力以外の方法も、検討されたのですか？

片桐　Gボタンを押してから離す、レバー入力するとかいろいろ試してはいます。

　で、最終的に、一番入力しやすく、わかりやすいボタン入力に決定しました。

　ボタンの位置も、現在のキックボタンの横の他、ガードボタンの横とか、いろいろ考えました。

加来　GボタンとPボタンの間、というのもありましたし。

片桐　人によって使う指が違ったりするんで、だいぶ悩んだんですが。

ゲーメスト　エスケープの動きが、円を描くように動くのは？

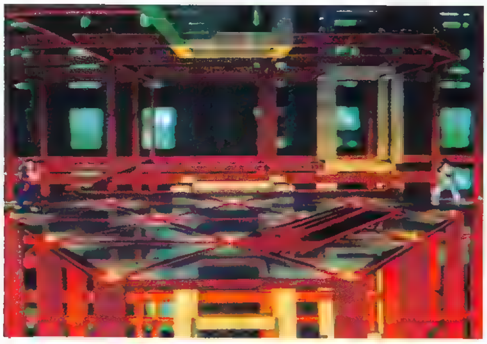
加来　うーん、結局それが一番自然だったからなんですが。相手につかず、離れずで。

片桐　後ろとかによける動きだと、パっと見た時に、クイックバックと変わらないし、次の攻撃につなげたかったというのもあります。ガードとは、違う目的で使って欲しかったんです。基本的には投げ間合いで。

加来　よけたら、相手を投げやすくなりますし。逆によけてる行動中は投げられやすくなっています。

ゲーメスト　なるほど。あと、今回大きく変わった点といえば、ジャンプ、これがレバーを一回下に入れてから上に入れるという方法になりましたね？

松本　ジャンプは、使いこなすのが難しい割に暴発気味に出ることが多かったので変更したんです。初心者対策の一つだと思って下さい。



ステージの進化

ゲーメスト　リングアウトに関しても、あるステージ、ないステージとバリエーションがつきましたが。

塚本　最初から、そういうのはやろう、とは言ってましたね。ステージごとに戦略をたてられるような感じにしたい、というのは、当初から。

ゲーメスト　リングアウトの無いステージとかは、海外への配慮みたいのもあるんですか？

松本　若干あります。あちらではきらわれますからね。

加来　VF2では少ししか落ちてないのに、なぜ、負けたことにされてしまうのだ、的な。

松本　今回、リングアウトでもゲージが空になるのは、暗示的に負けたんだよ、という事なんです。

片桐　アメリカのショーでも、今回のリングアウトは受けてましたよ。

加来　みんな笑ってた(笑)。



ゲーメスト　あと、壁ですか。これはどのような意図で？

塚本　壁を使った戦術みたいなのができないかな、と。

ゲーメスト　リングアウト防止みたいな面は？

松本　それもありました。最初から両方をねらってたんです。

ゲーメスト　壁、というとファイティングバイパーズ、というのが、まず思いつくんですが。

松本　あれとは、若干異なるシステムを考えてましたね。

片桐　開発の後期になって、押し出せないんだけど、浮かしたら乗り越えさせてしまえる、といったものも作りましたし。

松本　ただ、壁の実験を始めたのは、バイパーズとほぼ同時でしたね。

ゲーメスト　バウンドした相手を拾えたりしますよね。

加来　あれは途中からそうしたんです。壁際だけじゃないんですが。

片桐　やってみたら、その方が楽しかったんですよ。やっぱり、どうせつくるなら楽しい方がいいですしね。

ゲーメスト　なるほど。あと、高低差も今回からでてきましたね。

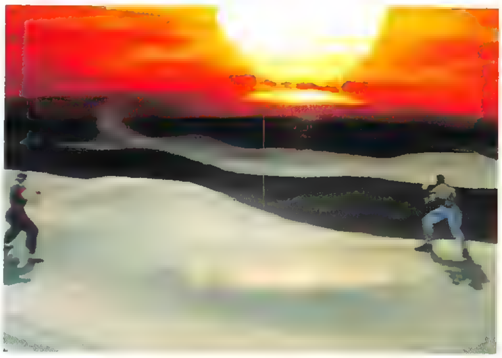
加来　あれ、最初は階が違う、とか考えていたんですよ。1階と2階で闘う、みたいなのを。

　まあ、それは、さすがに無理だろう、とは考えていたんですが(笑)。逃げまくれますから、逃げパラダイスみたいになっちゃうな、と。

片桐　ゲームには入りませんでしたが、ぶら下がって闘う、みたいなのもアイディアとしてあいましたね。

塚本　机の上にのっかる、というのもあった。

片桐　それで、イスとかを掴んで、投げたりとか。



INTERVIEW

出席者のみなさん

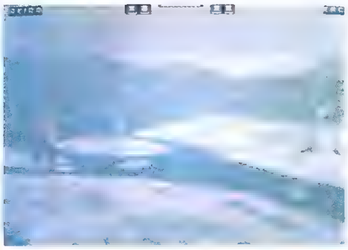
片桐大智さん
バーチャファイターシリーズや、ファイティングバイパーズの制作に深く関わって来た方。今回はゲームディレクターをつとめる。

塚本学さん
バーチャシリーズの技名などの設定を担当されてきた方。各種メディアへの登場も多く、名前を知っている人も多いだろう。

加来徹也さん
メインプログラマーをつとめられた方。ちなみに、名字はかく、と読む。

松本浩太さん
ＣＰＵ戦や、システム面を担当されたプログラマーの方。今回より名前の公開がオッケーになったとか。メストのバーチャ２ムックＡＣＴ３では、影の軍団　甲の名前で登場していた方。

加来　一時は本当に段差になってて、ジャンプしなきゃ登れない、というのもありました。ただ、これは非常にプレイしていてストレスが溜まるんです。それで、やめました。
片桐　そのころって、自分の高さによっては、下段技が中段になったり、中段技が上段になったりして。
加来　でも、そうなるともう、なにがなんだかわかんなくなってしまい、とてもガードなんてできないんです。
片桐　それで、やめたんです。アーケードのゲームって、やっててすぐわかんないと楽しくないですよね。それで、全部とりました。めちゃくちゃ苦労したんですがねえ(笑)。残ったのは空中コンボの変化と、ダウン攻撃の威力が高い所からだとあがることかな。
ゲーメスト　なるほど。あと、ステージの広さが、それぞれ異なりますね？砂漠とかは事実上、無限大なんですか？
加来　一応60メーター四方のステージとなってます。まあ、



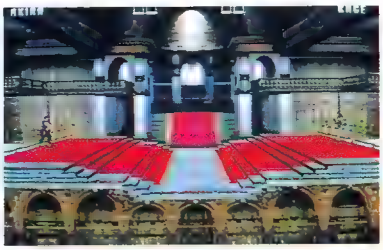
普通にプレイしていればわかんないでしょう。
松本　一応、はじまで行くと、透明な壁が存在して、突然、それ以上行けなくなります。
加来　普通にやってたら、時間中には、たどり着けないんですが、一人が振り返って、二人で同じ方向にダッシュし続ければ、ぶつかれます。
松本　後は針鼠弾をひたすら出し続ける(笑)。
片桐　あのステージも、最初はいろいろやろうって言ってたんですよ。途中にアリ地獄作っとこう、とか(笑)。
加来　鷹嵐の土俵なんかも、最初はもっと小さくて。本物の土俵と同じ大きさにしてたんです。
片桐　もう、キック一発でリングアウトになる(笑)。
ゲーメスト　２までのサドンデスステージみたいな？
加来　そうです。ただ、あまりにもこれはひどいだろう、ということで、現在の大きさになったんです。
ゲーメスト　摩擦、というのは？砂漠ステージとかで、技があたっても後退しない分、コンボ系の技が入りやすいようですが。



加来　最終的に、あまり影響しないようにしちゃいました。
片桐　最初は、摩擦があると、歩きにくかったりとかしてたんですが、正直にいって煩わしいんですよ。で、残念ですが、その効果は実際試合中に意識されるほどは残ってません。一応、砂地、水、通常の3段階があるんですが。

キャラクターだ

ゲーメスト　では次に、今回のキャラクターの味付けの方向性みたいなものをうかがいたいのですが。
まずは、新キャラの葵から。
塚本　合気道的な、返し技がやりたかったんです。あと、動き的にも回転とかの柔らかい動きのあるものを作りたかったという部分がありました。
松本　昔は、Ｐボタンだけで相手の技を返していたんですよ。その代わり、ガードができないという、とんでもないキャラだったんですが(笑)。
片桐　ガードすると、よろめいちゃう。途中で、いろいろ試して。とりあえず、単にガードするんじゃない、キャラにしたかったんですが。
ゲーメスト　最初から、女性というのも決まっていた？
塚本　そうですね。裾をヒラヒラさせた感じで。
松本　葵に関しては、かなり早い段階から決まっていました。
塚本　まあ、いつくかの候補の中から選ばれたんですが。
片桐　いろんなボツキャラがいたよね。
松本　いたいた(笑)。悪紳士とか(笑)。黒服の。ゲーメスト　それはどんな格闘技をさせようと？
加来　いや、とりえずキャラだけのデザインが先にあって。あとアラビア人とか。
片桐　あ、13歳ぐらいの女の子の？
加来　いや、そっちはインド人だった(笑)。
松本　あと、ムエタイの選手。しかも無茶苦茶でかい。
加来　あれ、結構カッコよかったのになあ。
片桐　でも、見た目が某格闘ゲームのムエタイの帝王そのまんまになっちゃって。それでボツに(笑)。





松本　一時、とにかく大きいキャラを出そうって言ってたんです。バーチャファイターって大きいって言っても、せいぜいジェフリーの1メーター80ちょっとぐらいで。あんまり大型のキャラがいなかったんですよ。それで、縦も横も大きいキャラと言えば相撲かなと。
ゲーメスト　鷹嵐がジャンプできないというのは、やはり相撲取りだから？
加来　ええ。まあ、相撲が跳び蹴りやっちゃまずいでしょうし（笑）。
片桐　一時はモーションもあったんですよ。でも、やっぱり相撲がこういうことしちゃ変だろうと言うことになって。見た目も変だったし。
ゲーメスト　それ以外は特に変更はなかった？
塚本　いや、現在のような硬



派っぽい鷹嵐が生まれる前に作られていた相撲キャラは、どちらかというと、ややコミカルな感じのキャラだったんですよ。

加来　全体的にもっと脂肪質な体型の。その後路線変更が加わって。

ゲーメスト　彼は倒れにくく、しかも投げてもあまり飛びませんよね。

松本　当初は全く投げれなかったりしたんです。とりあえず持ち上げられない。

塚本　そういうのが一人ぐらいいてもいいかなと。

片桐　ほかのキャラだったら、ここでカウンターをとって、浮かせてみたいのが鷹嵐のみには利かなくして。同じゲームの中に、別のゲームっぽい要素として存在するようなキャラみたいなのにしたかったんです。



システム

ゲーメスト　今回から斜め後ろダッシュが完全に消えましたね。

片桐　なんか、しゃがみ状態でのダッシュというのも不自然ですよね。1と2では確かにあったんですが、その目的は上段攻撃を避けることだったんです。そこから相手の懐に飛び込む、前ダッシュしゃがみというのが本来の目的だったんですが。それがバックダッシュも使うと、投げられない状態のまま、動きまわれてしまい、これはちょっと違うかなと。

加来　ある意味、バーチャファイターのゲームシステムを否定する事になりかねない。

松本　攻めに使える前ダッシュしゃがみは残したんです。今回も立ち猛虎や立ち斜上とかに近いことが今回もできるはずです。2のように1フレームでいきなり出たりはしませんが。

片桐　ただ、普通にしゃがむよりは早い。普通にしゃがむと10フレームなんですが、このやりかただと6フレームでしゃがめる。



ゲーメスト　前ダッシュしゃがみはEボタン＋レバー斜め下では出なくなってますね？

片桐　そうですね。あれは、ちょっと上級者用的なものにしたくて。

松本　ダッシュって比較的基本的な行動なんですが、レバーを素早く前に2回入れるってのが苦手な人は結構いますよね。それで、Eボタンでの操作を今回くわえたんです。ただ、前ダッシュしゃがみを多用する人って、やや上級者の人ですよね。それならば、きっちり使いこなしてもらったほうがいいかなと考えて。

加来　あと、レバー下方向要素に入れてEだと手前方向への避け行動が暴発する恐れもありますので。

細かいつっこみ

今回、いわゆるアキラスペシャルが、投げ技でなく打撃技になりましたよね？

片桐　実は2の開発直後から、そうしようって考えていました。あれってアキラっぽくないというか、なんか投げキャラっぽくなっちゃうんですよ。アキラって、どちらかというと打撃系のキャラなんじゃないか、って思うんですよね。

ゲーメスト　コマンド入力の受付が、前作よりもシビアじゃないですよね。

加来　PPPとかでも、ボタン連打で、規定回数以上ボタンを押しても大丈夫にはなっています。

片桐　ラウだけは、ちがうんですけどね。

その方がきついんですが、あのキャラは、やや中級者以上向けなのでそれもいいかなと。また、そうしないと強すぎるんですよ。連携が強力で。適当にやってて、それが出るようだとちょっとね。

ゲーメスト　入力のタイミングとかは、どのように取っているんですか？

加来　技によって異なるんですが、前の技の終わるまでに押しとかなけりゃいけないのと、もっと早いタイミングで押さないといけないものがあるんです。技によっては意識的に入力を厳しくしているものもありますし。

ゲーメスト　ジャッキーのサマーが弱体化してますね。ダウン攻撃や追い打ちが入らないですし。

片桐　やっぱり、サマーでざっくり体力を削られたあと、追い打ちまで安定して入ってしまうというのはまずいかなと。

ゲーメスト　ジャッキーは事実上ダウン攻撃できませんよね？

片桐　できません。まあ、倒れた後、なにもしなければ別ですが。サラは微妙なところですね。入ることもある。

塚本　とりあえず、安定して簡単に入る、強力な連携は避けたかったんです。

ゲーメスト　今回、技数もずいぶんと増えましたね。

加来　とにかく、ロムの容量の許す限り作りました(笑)。あと、時間の許す限り。



片桐　一個技をふやすだけでも、ゲームバランスに大きな影響があるんですよ。全キャラに使ってみて強すぎたりしないようにしなければならない。ボツ技の数は星の数ですよ。

ゲーメスト　今回、ステージ数が13ステージなんですが、デュラルは毎回、出現場所が異なりますんで、1カ所あまりますよね。洞窟ステージですか。あれは、なぜ？

加来　ロケテストの時はあれが舜帝のステージだったんですよ。ただ、あとからイカダのステージができてきて、そっちになっちゃったんです。

塚本　ただ、せっかくつくったんだから使おうっていうことで。対戦の時の専用ステージですね。

片桐　デュラルステージにしようか、という話もあったんですが、ちょっと暗すぎてだ

INTERVIEW



めでした。

ゲーメスト　残像がつく技を設けたのは？

加来　やはり見やすくするためです。いろいろなパターンで試してみたんですが。一時炎とか出そうか、っていう案もあったんですが（笑）。

片桐　まあ、あんまり変なのにしてもなんなので。

変化したもの

ゲーメスト　カウンター投げは今回なくなってますよね？

加来　ないです。プログラム内部ではカウンターとして見てますが、それに対してカウンターダメージを与えたりはしていないです。

ゲーメスト　起き上がりが2とは大分システム的にかわりましたね？

松本　ええ。例えば、今までは起き上がりでケリが出るタイミングというのは常に一定で、決まったポイントででしか出なかったんです。だから攻める方も、ここからはもうケリがでないから攻めていける、といった判断ができていたんですが、今回はディレイをかけることが可能で、かなり幅広いタイミングでケリが出せるんです。ちなみに、このケリが出せるようになるタイミングまで起き上がり無敵は切れるんです。

片桐　その後、ケリを出すのかガードをするのかを選んでもらう、というようになっています。

松本　あと相手側によって行って起きあがれるようにしました。

この、相手に近寄っていくタイプの起き上がりだけは移動中くらい判定が残っているんです。ちなみに前転、後転ともに投げられ判定はありません。

ちょっと核心に迫る

ゲーメスト　今回、バランス調整の方向性、いわばゲームの味付けみたいなものはどういう方向性を目指されたのですか？

片桐　2とかで、攻めなきゃウソっていう考え方があったんですが、基本的にそういうの、私が好きじゃないんですよ。多少守っても、カウンター狙いになってもいいんじゃないかっていうのがありまして。

そこらへんを理解してもらわないと、3のバランスが取れてないといわれてもしかたないですね。攻撃しつづける、というのは、なんかやりあっているぞ感はでるんですが、実際はけっこう適当に技を出し合っているだけで、相手の動きを読んで見切ったりしているわけではないんですよ。

手数出さなきゃ勝てないキャラばかりにしちゃいけないな、というのがありました。



加来　キャラクターによって戦法を変えなきゃいけない、考えなきゃいけないという方向ですね。

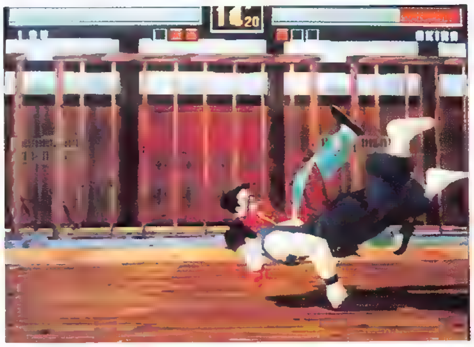
片桐　とにかく、できることは全てやった上でのバランス、と考えてもらえば、なんとかなってるはずなんですが。

ゲーメスト　2の時とは方向性を変えてはいるんですか？

片桐　方向性は残してます。

加来　ただ、より各キャラの個性を強める方向性にはしていますね。

ゲーメスト　なるほど。では、最後にプレイヤーのみなさんに、こうして遊んで欲しい、といったメッセージみたいのをいただきたいんですが。





片桐　毎回、インタビューで聞かれるんですが（笑）。

そうですね、とりあえず楽しみましょうよ、ゲームなんだから、ということですね。勝つことにこだわるのはわかるのですが、勝って相手をけなしたりしても、わびしいじゃないですか。終わったらお互いに気持ちよく握手でもしたりしてほしいなあ、と。とにかく楽しんでやってもらえれば、こちらも本望です。

塚本　あんまり肩肘はってもねえ、という。

松本　いや、まったくそんな感じです（笑）。

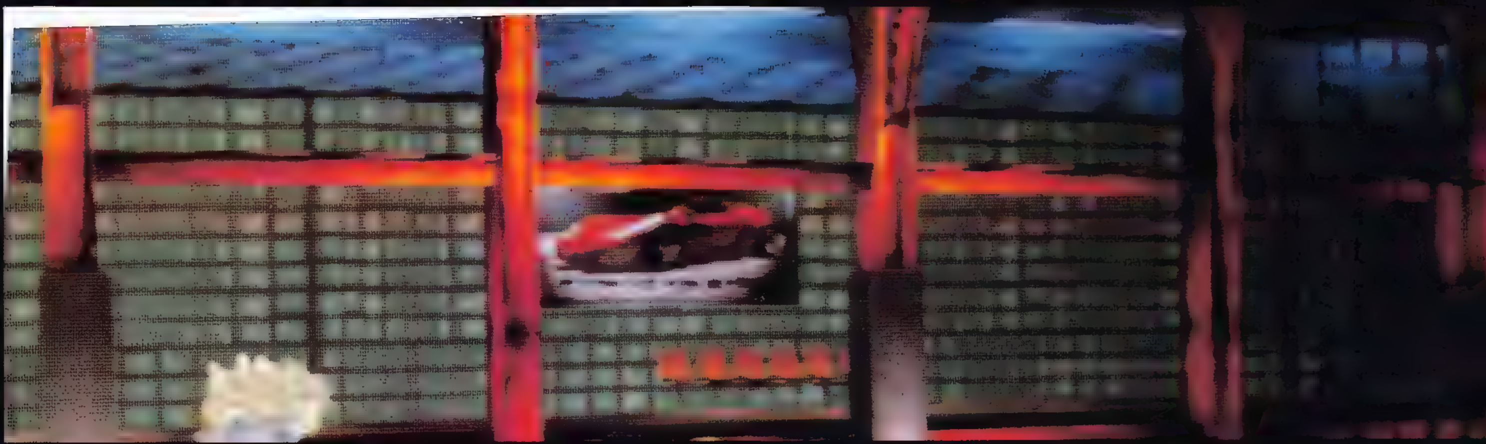
加来　あんまり、自分のプレイスタイルを人に押しつけないでね、という。バックダッシュしたくらいでそんなにけなさなくても、というのがあります。楽しみましょうね、というのが。

片桐　じゃあ、技術的なコメントを塚本さんから（笑）。

塚本　ええー、なんで（笑）？まあ、技術的にというのではないですが、せっかくいろいろなキャラがいるんだから、うまく使いこなして、自分にあったキャラを探して欲しいですね。あんまり安定した、単純な戦法に頼らず、キャラごとにかっこいい勝ち方というのがあると思うんですよ。そういうのを追求して欲しいですね。

ゲーメスト　なるほど。では、本日はお忙しいところありがとうございました。あ、ちょうどテープも終わりましたね。

加来　計算通りです（笑）。



VIRTUA FIGHTER3





返し技の章

一度のチャンスを活かすため。

相手の大技をガードしたら、反撃技を叩き込め!!

返し技 Basic Course 基礎講座



返し技

返し技の概念

バーチャファイターをプレイするうえでの重要な概念の一つに、「返し技」というものの存在がある。

さて、この世界では一部の技以外、攻撃は単発の技で構成されている。それら単発の技の中から、攻撃力発生の早いものや硬化時間の短いものなど、自分のキャラに有利に働く技をいくつかピックアップする。これを繋いでいったものが「連携攻撃」となり、強力なコンビネーションとなるのだ。もちろん攻撃発生までが早く、硬化時間も短い…、そんな技だけで連携を組み立てることができれば理想的だ。しかし得てしてそういった技は、「決定的な攻撃力」に欠ける。つまり、隙の無い連携で攻めつつも、勝つためにはどこかで攻撃力の高い「大技」を仕掛ける必要性が出てくるのである。

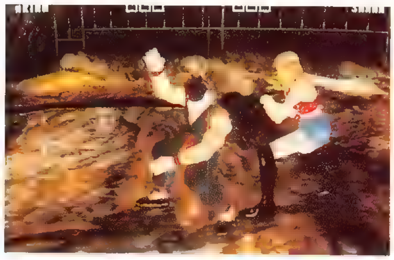
この「大技」は、いろいろな意味で使われるが、大抵は次のような技が挙げられる。

●ヒットさせれば相手からダウンを奪える技
●カウンターか至近距離で当てれば、爆発的な破壊力が得られる技
●カウンターでヒットさせれば相手を浮かせることができ、そこから空中コンボを狙っていけるような技

このような技はリスクも伴っており、相手にガードされたときなどは大きな隙ができることになる。

ここから先のページではこういった各キャラの「大技」をガードできたときに、相手の隙にどんな技を叩き込めばいいかといった情報を網羅している。である。

VF3では全般的に、「ガードしてしまえば～が入る」といった技が増えている。これらの情報を知識として覚えれば、対戦での勝率は大きく向上するだろう。



千載一遇のチャンス、硬化時間に返し技を叩き込め!!

「返し」に適した技

ひとえに技の隙といってもたくさんあるが、いつか訪れる「そのとき」にどのような技で反撃すればいいのだろうか。

まず返し技として要求されるものとして「技の出の早さ」が挙げられる。出の早い技を繰り出せば、相手の硬化中に間違いなく反撃することが可能となるからだ。

この要求を満たす技の代表に「PK」がある。VF2とは違ってヒットさせてもダウンは奪えないが、安定してそこそこのダメージを与えることができるのは魅力といえる。また、技によっては「立ちPだけ当てて硬化カウンターをとり、そのまま投げに繋ぐ」ということも可能だ。ものによってはそれが一連の連続技として成立する場合もある。



当ててもダウンしなくなったとはいえ、PKは安定な返し技の定番だ。

つぎになるべく「相手をダウンさせる技」であることが望ましい。相手の硬化中に返し技を入れたが、そのあとの状況が五分五分だった…というオチは好ましくない。

かならず相手からダウンを奪いたいのであれば、「投げ技」を用いるのもいい。投げはボタンを押した瞬間から有効となるので、下手な打撃技よりも素早く反撃するという点については高く評価できる。投げを入力するときは、必ず投げの間合い内であることを確認しよう。

逆に自分の技がガードされたときでも、VF3ではほとんどのコマンド技を投げ抜けできる。とくに重量級との対戦のときにはダメもとで投げ抜けコマンドを入れておこう。

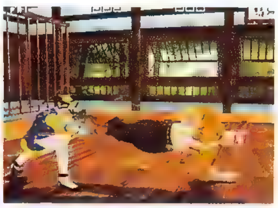
また、技によっては硬化モーションの属性が立ち判定のものと、しゃがみ判定のもの、さらに投げられ判定のないものと3種類の状態が混在している。そのため、「PKが間に合うからといって投げにいったら、掴めずに逆に反撃を受けてしまった」なんてことも起こり得るので気をつけてほしい。



硬化中の投げられ判定を間違えなければ、投げは下手な打撃よりも素早く反撃できる。

返し技ならではの、こちらに完璧な優先権があることを利用した返しかたもある。たとえば、相手の下段攻撃をしゃがみガードしたあとなどがその顕著な例といえる。ラウがパイの連環転身掃脚をガードしたときなど、ラウは自分の状態がしゃがみ状態であることを利用して、そのまま斜下掌＋Pコマンドを入力するだけで斜上掌＋Pになり、パイを浮かせることができる。

このように、普段はいちどしゃがまないと技が出せないものでも、しゃがみガードからの返し技ならすぐ発動できるという場合もあるぞ。



隙の大きな下段攻撃のガードに成功した場合…、



しゃがみ状態でないと出せない技が、返し技に使えることも。

また特殊な例として、同じ技でも互いに同じ足を前に出している正方向か、違う足を前に出し足どうしがぶつかってしまう逆方向（これを「八の字型」という）かで返し技が入るかどうかに違いのでるものも存在することも覚えておいてほしい。

最後に、VF2をやりこんだプレイヤーが陥りやすいと思うのだが、一部の技の硬化状態がVF2とVF3とでは異なるものがある。

先ほど挙げた連環転身掃脚などはまさにその最たる例といえる。この技はVF2では硬化状態に立ち投げが入ったが、VF3ではしゃがみ投げ判定になっている。VF3でこの技のあとに立ち投げを入れると、投げ失敗ポーズさらすことになるぞ。

VF2ですでに知っている返し技のある技があっても、念のために再確認しておいた方がいいだろう。



VF2と同じ技でも…、



投げられ判定まで同じとは限らないぞ。

結城 晶

返し技 VS Akira Yuki

担当　ＧＹＵ

返し技

	躍歩頂肘	猛虎硬爬山	捜下崩捶	跳山崩捶	貼山靠	馬歩衝靠
アキラ	ＰＫ躍歩頂肘 投げ	×	×	投げ （横投げ）	ＰＫ躍歩頂肘 投げ	×
ジャッキー	エルボースピンキック ニーキック、投げ	×	×	投げ （横投げ）	エルボースピンキック ニーキック、投げ	×
サラ	Dジョイントパッド、 サマーソルト、K、投げ	×	×	投げ （横投げ）	Dジョイントパッド、 サマーソルト、K、投げ	×
ラウ	ＰＫ、鳳凰槍掌、 連蹴旋牙、投げ	×	×	投げ （横投げ）	ＰＫ、鳳凰槍掌、 連蹴旋牙、投げ	×
パイ	飛燕弾腿、高蹴腿、 投げ	×	×	投げ （横投げ）	飛燕弾腿、高蹴腿、 投げ	×
ウルフ	ＰＫ、ニーブラスト、 ショートショルダー、投げ	×	×	投げ （横投げ）	ＰＫ、ニーブラスト、 ショートショルダー、投げ	×
ジェフリー	ＰＫ、ニーアタック、 ニーハンマー、投げ	×	×	投げ （横投げ）	ＰＫ、ニーアタック、 ニーハンマー、投げ	×
影	ＰＫ、水車蹴り、 旋蹴り、投げ	×	×	投げ （横投げ）	ＰＫ、水車蹴り、 旋蹴り、投げ	×
シュンディ	連蹴背下掌、 挑腕撩拳、投げ	×	×	投げ （横投げ）	連蹴背下掌、 挑腕撩拳、投げ	×
リオン	ＰＰＰ、 連旋腿、投げ	×	×	投げ （横投げ）	ＰＰＰ、 連旋腿、投げ	×
葵	旋桜、草薙、 投げ	×	×	投げ （横投げ）	旋桜、草薙、 投げ	×
鷹嵐	ＰＰ、丸太膝、 投げ	×	×	投げ （横投げ）	ＰＰ、丸太膝、 投げ	×

このページの左側にある表組。ここではアキラがその攻撃の主軸として用いてくる固有技をいくつかピックアップしたうえで、その返し技について解説していこう。

●躍歩頂肘

大きく前進しながら中段判定の肘うちを繰り出す躍歩頂肘。ＶＦ２アキラの攻撃の要であった技だ。ＶＦ２の躍歩頂肘は硬化時間が非常に短く、ガード後に反撃することは不可能だった。

しかしＶＦ３では硬化時間が延長されたことによって、ガード後に反撃することができるようになった。しかも時間的猶予はかなりあるので、さまざまな技を決めることができる。

躍歩頂肘に対する基本的な返し技としてはＰＫやエルボー（⇨Ｐ系）、膝蹴り、そして投げ技などが挙げられる。

ＰＫは舜帝、葵のみ入らない。これは単にリーチが短いため。舜帝なら挑腕撩拳、葵は⇨ＰＰで代用するといいだろう。

●猛虎硬爬山

ヒットさせたときの相手との距離によって攻撃力が変化する猛虎硬爬山。ＶＦ２では先端部分をガードした場合はＰＫなどで反撃することができたが、ＶＦ３では距離に関係なく返し技を決めることができなくなった。ただしガードしたならばこちら側に攻撃の優先権が残るので恐れずに攻めよう。

●捜下崩捶

下段攻撃の捜下崩捶。モーションが大きいため、硬化時間も長いように思えるが、実際はスキが小さくガード後に反撃することはできない。しかしガードしてしまえば当然、攻撃の優先権は移る。



通称アキラスラントに対して返し技は存在しない。

●跳山崩捶

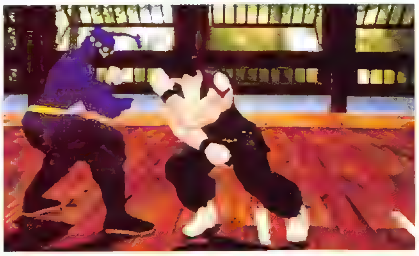
モーションが非常に派手な跳山崩捶。この技をガードした後の返し技としては、全キャラ共通で投げが決まる。互いの位置関係から大抵の場合は横投げになってしまうが、ごくまれに正面からの投げが決まることがあるので、コマンド投げを入力したほうがいい。

●貼山靠

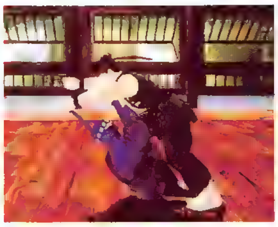
避け系の攻撃である貼山靠。大技であるだけの硬化時間もさすがに長く、さまざまな返し技を決めることができる。その中でも投げは全キャラ共通で安定して決めることができる。またＰＫや肘系の技も安定。キャラによっては連環腿やＫＫなどで返してもいいだろう。

●馬歩衝靠

馬歩衝靠に対して、厳密にいえば返し技は存在しない。しかし実戦レベルなら投げを返し技と思ってもいいだろう。なぜならアキラが馬歩衝靠をガードされた場合、しゃがみＰを連打しても投げを回避することが難しいからだ。一応ジャンプすれば投げを完全に回避することも可能だが、そこまでする人はそういないはずだ。



馬歩衝靠をガードされた後、アキラが↓Ｐを連打しても…、



投げを回避することは難しい。

ジャッキー＝ブライアント

返し技 VS Jacky Bryant

担当：C・LAN

返し技

	スラントバックナックル	エルボースピンキック	ダッシュハンマーキック	ビートナックル	Dロースピンキック
アキラ	裡門頂肘（正）	投げ　PK 裡門、躍歩頂肘	投げ、PK	A・S、投げ 連環腿	猛虎硬爬山
ジャッキー	ライジングエルボー（正）	投げ、サマー コンボエルボー	投げ コンボエルボー	投げ、ライジングエルボー サマーソルトなど	ライジングエルボー
サラ	ライジングエルボー（正）	投げ、ミラージュキック ライジングエルボー、サマー	投げ PK	投げ、トーキック、サマー ドラゴンキャノンなど	ライジングエルボー
ラウ	×	投げ、斜下PK、PK 連蹴旋風牙	投げ PK	投げ、旋風牙 飛燕転身掌など	×
パイ	しゃがみ投げ	投げ、飛燕烈脚 虎燕煽脚、PK	投げ、PK ハの字PPK	投げ、飛燕烈脚 退登裏旋脚など	しゃがみ投げ
ウルフ	しゃがみ投げ	投げ、PK	投げ	投げ、Sショルダー ショルダーアタック	しゃがみ投げ
ジェフリー	しゃがみ投げ エルボーバット(正)	投げ、ニーハンマー PK	投げ	投げ、ニーハンマー ニーアタック	しゃがみ投げ
影	肘打ち	投げ、PK 水車蹴り、旋蹴り	PK 投げ	投げ、旋蹴り 水車蹴りなど	肘打ち
舜帝	×	連飛跳撃 PK	投げ PK	投げ、単飛跳撃、 など	×
リオン	×	投げ、PPP 連旋腿	投げ	投げ、勾手提膝 斧刃連端脚	盤肘
葵	しゃがみ投げ 旋桜（正）	投げ、鎖鎌	投げ PK	投げ、鎖鎌 雲蹴り	旋桜 しゃがみ投げ
鷹嵐	しゃがみ投げ	投げ、丸太膝、	投げ	投げ、丸太膝 髷龍など	しゃがみ投げ

ジャッキーの固有技は全般的に、当たりは強いが硬化も意外に長い傾向がある。特に連携の終点となる技にはそのほとんどに返し技が存在する。多彩な連携に惑わされずにしっかり返していきたい。

●スラントバックナックル

かつてまったく返し技のなかったスラントもVF3では硬化が長くなり、返し技を持つキャラは少なからずいる。

余裕を持って返せるのはパイ、ウルフ、ジェフリー、葵、鷹嵐の対しゃがみ投げ。

打撃技では肘攻撃が条件付きで返し技となる。ジャッキーがスラントを繰り出す前の足位置が平行型（順足）ならばOKだ。ただし少しでも反応が遅れると返せない。

返し技があるとはいえ、くらってしまうことの多いスラントを返す機会はなかなかないかもしれない。

●エルボースピンキック

エルボースピンキックは迅速に反応すれば多くの技で返すことができる。Pと投げ技はもちろん、肘や膝などキャラごとに様々な返し技がある。ジャッキーにとっても使う機会の多い技なので、即座に返し技を叩き込めるようにしておきたい。

ジャッキーのコンボエルボースピンキックは普通つながらないが、エルボースピンキックをガードした後は適度に間合いが離れるのできちんとつながる（もちろんレバー前Pスタート）。

またサラのPはリーチが短く届かないので使えない。パイとシュンはガード後に間合いが遠かった場合のみ返し技になる。

●ダッシュハンマーキック

ダッシュハンマーキックの返し技は前作と基本的に、というかまったく同じで、Pと投げ技で返せる。重量級のPが入らないところまで同じである。

ただしリオンだけはなぜかPの出が遅いので、投げ技で返すこと。鷹嵐ももちろん入らない。

パイはPKの他に、足位置がハの字（逆足）ならばPPKが入る。

葵のPは間合いによっては空振りしてしまうことがある。

●ビートナックル

回転系の技の代表ということでビートナックルをここでは取り上げた。この技に限らず、スピニングキックやスピンヒールソードなど、ガードすると技モーションが止まってしまう技のほとんどに大きなスキがある。

ビートナックルをガードした後は、正直なところ何でも入る。Pや投げ技はいうに及ばず、アキラならアキラスペシャル、ジャッキーならコンボエルボースピン、サラならトーキックジャックナイフ・・キャラごとに最もダメージを与えられる技で返してやろう。

しかし注意してほしいのは、ビートナックルはガードしても連携技のビートスピン（裏拳への連携）が出せるということ。これを使ってくるようならばビートナックルの後しゃがんで待ち、裏拳を空振りさせて反撃しよう。

●ダブルロースピンキック

この技の返し技はダブルロースピンに限らず、ビート&ナックルロースピンやエルボーナックルローキックなど、形態が同じものならすべて当てはまる。

全キャラ共通の返し技が肘攻撃。ただしジェフリーとラウだけは発生が微妙に遅いのか返し技にならない。一応しゃがみパンチも返し技だが、ダウンを奪えるわけでもなければよろけを誘えるわけでもないので、ここでは返し技とはしていない。

特筆すべきがしゃがみ投げで、これはたとえローキックがヒットしていても返すことができる。このときの入力はかなり早めである。さらにカウンターヒット時も、ジャッキー側がすぐにP+G連打などをしなければ返し技になる。



しゃがみ投げを持ったキャラならローキックへの連携は封じたも同じだ。

サラ＝ブライアント

返し技 VS Sarah Bryant

担当：ワイルダーKEI

返し技

	Dジョイント	エルボーヒールソード	エルボー、サイドチョップ	ロースピンキック	トーキックジャックナイフ	イリュージョンローキック
アキラ	PK投げ、投げ	投げ 裡門頂肘	×	近距離馬歩衝靠、白虎双掌打	投げ、裡門 or躍歩頂肘	PK
ジャッキー	PPP 投げ	投げ、サマーソルト エルボースピンキック	×	ハの字サマーソルト、ダッシュハンマー、エルボースピンキック	投げ、サマーソルト エルボースピンキック	P
サラ	PK投げ、投げ	投げ、サマーソルト Dジョイント、ミラージュ	×	スピンエッジキック	投げ、Dジョイント サマーソルト	PK
ラウ	PK,PPP 投げ	投げ、ハの字 虎槍掌	×	腿登裏旋脚 肘撃	投げ 斜下掌PK	PK
パイ	PK投げ、投げ	投げ、飛燕烈脚 KK	×	しゃがみ投げ、飛燕烈脚、腿登裏旋脚	投げ、飛燕烈脚 KK	ハの字PK P
ウルフ	投げ	投げ	×	しゃがみ投げ、ショートショルダー、ニーブラスト	投げ、正P ハPK	×
ジェフリー	投げ	投げ、ニーハンマー	×	しゃがみ投げ、ニーアタック、エルボーハンマー	遠PK 投げ	×
影	PK 投げ	投げ 水車蹴り	×	旋蹴り	投げ 水車蹴り、旋蹴り	PK
シュンディ	PK 投げ	投げ	×	月牙叉撃、単飛跳撃	投げ、KK、遠PK	PK
リオン	ハの字PPP 投げ	投げ 落撃掌	×	勾手提膝 斧刃連端脚	投げ、勾手提膝、盤肘	PPP
葵	PK 投げ	ハの字KK 旋桜	×	しゃがみ投げ 雲蹴り	KK、飛蝶	PK
鷹嵐	投げ	投げ、PP	×	しゃがみ投げ 樽砕き、丸太膝	投げ、丸太膝 PP	×

狙うならやはり投げか？

サラが闘う上で、よく使う技をピックアップしてみた。その技1つ1つについて、返せる技を見ていくとしよう。

まずは、Dジョイント。サラが最もよく使う技の1つだ。ガード後に入る技はPKと投げ。投げは一応入るというだけで、実際に投げを決めるのは難しい。安定するならPKだ。

しかし、リオンと鷹嵐は例外で、リオンは足が八の字状態でPPP。正位置だと、1発目のPが入らないのだ。鷹嵐、ウルフ、ジェフリーはPが間に合わないので、最初から投げや中段、下段攻撃を狙っていくしかない。

続いて、エルボーヒールソード。この技はちょっと特殊で、ガードすると足が引っかかり、サラの体勢が崩れる。

この時体勢を立て直すのに少し間があるので、割と大技を決めることができる。全キャラで共通して、ガード後に投げ技を入れられる。各キャラの固有技については、表のほうを見て欲しい。それから、何とPKは入らない。この時のサラは体勢が低いので、鷹嵐のP意外は入らないのだ。

足の状態によっても入る入らない技があるので注意しよう。

エルボーサイドチョップに関しては、いい返し技というものは存在しない。が、しゃがんでエスケイプをすれば、闘いを有利に展開できる。

ただ、サラ側の方もこの動きを警戒してスピンキックやロースピンキックを出してくるので、注意する必要がある。

では、そのロースピンキックの返し技はどうか？

この技は回転系なので、ガードすればスキが大きくなる。しゃがみ投げを持っているキャラならば、確実に決められる。しゃがみ投げを持っていないキャラは、大ダメージを奪える技を叩き込むといい。ガードさえできれば、何でも入るといった感じだ。

トーキックジャックナイフに関しても同じようなことが言え、割と硬化時間が長い。全キャラ共通して投げが入るので、積極的に狙っていこう。相手の裏をかいて、空中コンボ狙いでもいいだろう。ジェフリーの欄の所に遠PKとあるが、これは、間合いが少し離れていればPKが入るという意味だ。ウルフの正Pは、足の組み方が正位置だと、Pは届いてもKは届かない。よって、正Pという表記になっている。でも、投げが決まるのなら、別に問題はないだろう。

そして、イリュージョンローキック。スキがありそうに見えるが、実はDジョイントなみにスキが小さい。返し技として入る打撃技はPKしかなく、固有技はまず入らない。このことを考えると、リオンのPPPはダウンを奪えるので、他キャラと比べてかなり有利だ。ウルフ、ジェフリー、鷹嵐の3人は、実質上返し技が存在しない。もし投げにいくのなら、たち投げのコマンドを入力しよう。ローキックでサラの体勢が低くなってしゃがみ投げが入るように見えるが、実は立ち投げなのだ。

この時に、サラがただレバーを下に入れているだけなら、立ち投げは確実に投げを決めることが出来る。

逆に、しゃがみPを出されると投げを決めるのは難しい。これを先読みして、出の速い中段技を狙うようにしたり、エスケイプをしたほうがいいだろう。

その他には、サマーソルトが割と返しにくいか…。ガードすると間合いが離れて返しにくさを感じるかもしれないが、あわてずに近づいて、投げを決めよう。

以上、この6つの返し技についてはこんな感じだ。スキの大きい技でも、エスケイプしてから攻めるのもいいよ。



硬化がありそうで実はないイリュージョンロー。



ヒールソード後に立ちPを出すとこうスカってしまう。

返し技 VS Lau Chan

担当：がっちん

	転身双虎掌	鳳凰槍掌	穿脚連環虎掌	燕子掌	連環虎燕掌	連旋転身掃脚
アキラ	投げ ＰＫ	×	×	投げ、ＰＫ、揚砲 躍歩、鉄山靠	鉄山靠、投げ ＰＫ、躍歩	馬歩衝靠
ジャッキー	投げ コンボエルボー	×	×	投げ、エルボースピン コンボエルボー	コンボエルボー 投げ	エルボースピン サマーソルト
サラ	投げ パンチサイド	×	×	投げ、トーキックジャック ナイフ、Ｄ．ジョイント	ＰＫ、投げ Ｄ．ジョイント	トーキックジャック ナイフ、サマー
ラウ	投げ ＰＫ	×	×	投げ、ＰＫ、鳳凰槍掌 連掌旋風腿	ＰＫ 投げ	飛燕転身掌、腿登 裏旋脚、双虎烈把
パイ	投げ ＰＫ	×	×	投げ、Ｋ、ＰＫ、 飛燕弾腿	ＰＫ、Ｋ 飛燕烈脚、投げ	飛燕弾腿、下段投げ 飛燕烈脚、腿登裏旋脚
ウルフ	投げ	×	×	投げ ショートショルダー	ＰＫ 投げ	下段投げ、ショートショル ダー、ショルダーアタック
ジェフリー	投げ	×	×	投げ、ライジングハンマー、膝 キリングトーキックハンマー	ＰＫ、投げ ニーハンマー	しゃがみ投げ、ヒザ、 ライジングハンマー
影	投げ ＰＫ⇧Ｋ	×	×	投げ、影刀、水車蹴り 旋蹴り	ＰＫ、水車蹴り 投げ、螺旋裏蹴り	水車蹴り 影刀、裏水車
舜帝	投げ	×	×	投げ、K+G、KK 挑腕撩拳	ＰＫ 投げ、ＫＫ	月牙叉撃、Ｋ+Ｇ
リオン	投げ ＰＫ，ＰＰＰ	×	×	落撃掌、投げ 後蹴腿	ＰＰＰ、投げ	ヒジ、膝 穿弓腿、弾腿
葵	投げ ＰＫ	×	×	投げ 雲蹴り	旋桜 鎖鎌、投げ	ヒジ、雲蹴り 下段蹴り
鷹嵐	投げ	×	×	投げ、肘当て 丸太膝	肘当て、投げ 突っ張り	樽砕き、丸太 膝、下段投げ

●×印は返せない技です

ラウの技は新技を前面に押し出してみた。途中で止めてから次々に派生していくのがラウの基本戦法だけに、すべて出し切った技をガードしたときはきっちりと返しておきたい。

●転身双虎掌

いちおう投げが入るが実戦では厳しいかも。投げにいくのは自信のあるプレイヤーだけでいいだろう。パンチスピードが標準以上のキャラクターであればPKが安定だ。サラはパンチは届くが、キックが届かないのでPKはダメ。パンチサイドキックにしよう。舜帝はパンチが短過ぎて届かない。

●鳳凰槍掌

ガードしてしまっては返し技は存在しない。最初の肘をガードした場合は次の虎槍掌をしゃがんでかわす努力をしよう。

また、この技は連続攻撃にはなっているが、ギリギリでつながっている技である。しっかりと連続でつなげるほうも難しいので、入力に少しでも遅れが出るとつながらない。そこを期待してしゃがんでおくのもひとつの手だ。

いずれにせよ、ガードしてしまうと確定返し技は存在しない。2発目をかわすことを考えよう。



最後が虎槍掌の連携は返し技がない。しゃがみが正解だ。

●穿脚連環虎掌

この技も鳳凰槍掌と同様にガードしてしまうと返し技は存在しない。やはり、しゃがんでかわすことを第一に考えていこう。ただ、3段技であることを考えれば鳳凰槍掌よりは格段に反応できるはず。

また、2段目をカウンターヒットしない限りは3段目はつながらない。これもしゃがんでかわしやすい理由だ。

●燕子掌

攻撃判定は強いが、その分ガードしてしまえば反撃できる。いわゆる、なんでも入る系なので、投げ技だけにこだわらず、空中コンボにつなげる打撃技で返しても構わないだろう。最低でもダウンは奪っておきたい。

●連環虎燕掌

この技も間合いの離れ方があいまいなのでPKが必ずしも入るとは限らない。できれば投げを入れておきたいが、慣れないとかなり難しい。

どちらかと言うと、攻撃判定が早い技を優先するのではなく、ほどほどの早さでリーチのある技が返しやすい。

また、連環虎燕掌の2段目の技は双虎烈破と同じグラフィックだが、双虎烈破よりは少し技の硬化が短い。



連環虎燕掌はできれば投げたい。双虎烈破も同じ。

●連旋転身掃脚

下段が4回も出る攻撃なので、ガードすればさすがになんでも入る系に属する。

ただ、しゃがみ状態なので、しゃがみ状態からしか出せない技で返すときは都合がいいが、逆に立ち状態でないと出ない技やしゃがみ状態では他の技に化けてしまう場合も少なくない。

そのようなときは前ダッシュや後ろ+Eボタンなどで強制的に立ち状態を造り出す必要がある。そこまでしてメリットがあるのならいいが、そうでない場合はダメージは低くてもいいからよろめき重視でも構わない。そのあとの攻撃で読み勝つことが条件だが相手は反撃に転じにくい。



連旋転身掃脚はすべて出してくるかどうかがわからない。

パイ=チェン

返し技 VS Pai Chan

担当：N.O

返し技

アキラ	×	ⓅⓀ 投げ	猛虎、白虎 投げ	猛虎、崩撃 雲身双虎掌	ⓅⓀ 投げ	投げ
ジャッキー	×	ⓅⓀ→ⓅⓀ 投げ	エルボースピン 投げ	サマーソルト ニーキック	投げ	投げ
サラ	×	ⓅⓀ、ⓅⓅⓅ 投げ	Dジョイント サマーソルト	サマーソルト ライジングニーコンボ	投げ	投げ
ラウ	×	ⓅⓀ、ⓅⓅⓅ 投げ	投げ	斜上掌(＋Ⓟ)	ⓅⓀ 投げ	投げ
パイ	ⓅⓅⓅ	ⓅⓀ、ⓅⓅⓅ 投げ	ⓅⓅⓅ 飛燕烈脚、投げ	腿登裏旋脚 燕風輪翔	ⓅⓀ 投げ	投げ
ウルフ	×	投げ	投げ	ニーブラスト 下段投げ−、	投げ	投げ
ジェフリー	×	投げ	投げ	ニーアタック 下段投げ	投げ	投げ
影	ⓅⓀ ⓅⓅⓅ	ⓅⓀ、ⓅⓅⓅ 投げ	ⓅⓀ、肘打ち、投げ	雷竜飛翔脚、影（⇨⇨で立ち状態にして）	ⓅⓀ 投げ	ⓅⓀ、ⓅⓅⓅ、投げ
シュンディ	×	ⓅⓀ、連載顎手、投げ	ⓅⓀ 投げ	月牙叉撃	投げ	投げ
リオン	×	ⓅⓅⓅ 投げ	疾歩昇穿手 縦跳穿掌	縦跳穿掌 前掃腿	連環穿掌 投げ	投げ
葵	×	ⓅⓀ、旋桜 投げ	投げ 旋桜	旋桜、浮桜 手極め倒身	投げ	投げ
鷹嵐	×	投げ、 キャッチ投げ	ⓅⓅ、キャッチ投げ	下段投げ 羆爪	投げ	投げ

●蒼下連捶

蒼下捶から立ちPに繋げた技がこの蒼下連捶だ。基本的にこの技はガードしてしまうと、反撃の余地はない。しかし「パンチが早い御三家」のカゲ、サラ、パイのうちサラ以外の二人には返し技がある。

サラはスピード的にはほかの二人同様にPKが間に合うはずなのだが、なんとリーチが足りない!!レバー入れPでもだめだ（泣）。

もちろん、パイ側も毎回蒼下連捶で止めてくるわけではないので、あくまで返せますよということを覚えておいてもらえればその程度でいい。ちなみに蒼下捶で止めた場合は投げが入るぞ。



ここから反撃が可能なのは2キャラのみ。

●蒼下連捶掌

一見して反撃できなそうだが、ちゃんと投げが入る。タイミングは早めで、ちょっとでも見とれてたりするともう間に合わない。ほとんどのキャラでPKが入るので、そのタイミングをめやすに早めにコマンドを入れるといい。

なお、パイとラウは普段はPKが繋がらないが、このような一定以上のカウンターダメージをとれるものなら繋がる。チェン親娘はPが入ればPKも…というわけではないので注意しよう。

●旋栽腿

しゃがみキックの旋栽腿は、単体でとめると比較的いろいろな技が入る。しかしこのあと連下旋腿、連旋掃脚というふたつの技に派生できるので、油断は禁物。キャラによっては、単体で止めようがふたつの技のどちらに派生しようが、旋栽腿をガードした時点で技を出せば勝てるというキャラもいる。

●翻身掃脚

ここでは新技の翻身掃脚としているが、このほか燕旋蹴、連拳燕旋蹴、連旋掃脚、連環転身掃脚をガードしたときもこれに該当することを覚えておいてもらいたい。

もうほとんど各キャラの大技がヒットする状態で、これらの技をガードしたら必ず痛い一撃を入れられるようにしよう。

なかでも凄まじいのがアキラとラウ。アキラは崩撃雲身双虎掌が、ラウはしゃがみ状態であることを利用して斜上掌＋Pが入る。パイはこの2キャラが天敵か!?



下段回し蹴り系は、先端ぎりぎりをガードさせてきても…、



この通り。やっぱりアキラ怒ってんのかなあ、パイの限定勝ちポーズ（笑）

●燕青虎双破

しゃがみ状態から繰り出す双掌。ガードできても、打撃技では比較的パンチの強いキャラでのPKしか間に合わない。投げが安定だが、この技はカウンターで食らうと浮いてしまい、ジャッキーより体重の軽いキャラに連環転身脚が入ってしまう。あなどれない技だ。

●腿登裏旋脚

VF2ではPK&投げ安定、という典型的な返し技の宝庫だったのだが、VF3で打撃で返せるのはカゲのPK&PPのみ。あとは打撃のみで、そのタイミングもかなりシビアだ。投げにいくなら迷いなしで、速攻あるのみ!!

ウルフ＝ホークフィールド

返し技 VS Wolf Hawkfield

担当：ギィ

返し技

	Sショルダー	グリズリーラリアット	ロードロップキック	ニーブラスト	コメットフック	ボディブロー
アキラ	PK、投げ	投げ、猛虎、A．S 裡門、馬歩衝靠	猛虎、裡門 A．S	×	投げ	PK
ジャッキー	PP 投げ	ニーキック、Dハンマー エルボースピンキック	Dハンマー、ミドルK ビートナックル	×	投げ、	エルボースピン 正のみPP⇨PK
サラ	PK、投げ PPP	ライジングニー、トーキックJナイフ、ミラージュ	スピンヒールソード ダッシュ後D ジョイント	×	投げ	P、Dジョイント
ラウ	PK, 投げ	飛燕転身掌、鳳凰槍掌、斜下PK	飛燕転身掌、鳳凰槍掌、斜下PK	×	投げ	PK
パイ	投げ	下段投げ、腿登裏旋脚 燕青虎双破、燕旋蹴	下段投げ、飛燕弾腿 燕青虎双破、燕旋蹴	×	投げ	P
ウルフ	投げ	下段投げ、 コメットフック	下段投げ コメットフック	×	投げ	×
ジェフリー	投げ	下段投げ Dエルボーアッパー	下段投げ、エルボー Dエルボーアッパー	×	投げ	×
影	PK、PPK 投げ	ヒジ、旋蹴り、 裏水車	ヒジ、旋蹴り、水車蹴り、龍尾閃	×	投げ	PK、ヒジ
舜帝	投げ	月牙叉撃　倒脚 ミドルK	月牙叉撃 ミドルK	×	投げ	×
リオン	投げ	掃勾手 斧刀連端脚	掃勾手 斧刀連端脚	×	投げ	PPP、ヒジ
葵	PPP 投げ	下段投げ 旋桜、草薙	下段投げ、雲蹴り 草薙	×	投げ	（正のみ）旋桜
鷹嵐	投げ	下段投げ、ヒザ 樽砕き、羆爪	下段投げ、 樽砕き、羆爪	×	投げ	×

●ショートショルダー

隙だらけなように見えて意外に隙の少ないショートショルダー。比較的Pの早いキャラならPKなどで反撃可能だが、それ以外の技は裡門ですら間に合わない。一応全キャラ共通の返し技は投げ。めり込むので投げるのはそれほど難しくはない。重量級はもちろん、パイ、舜帝、リオンといったキャラも打撃で返すことはできないので、確実に投げを決めること。当たれば空中コンボで一気に体力を持って行かれるだけに、ガード後は確実に反撃していきたい。

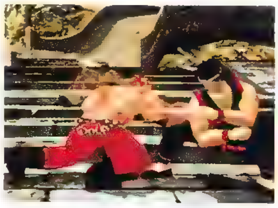


ショートショルダーには投げが確実。意外と隙は少ないぞ。

●グリズリーラリアット

リーチが長いため、遠くでガードすることの多いこの技だが隙は大きく、ほぼ問題なく返し技が入る。ヒジなどの短い攻撃はダッシュしてから出すとさらに確実。もちろん投げる場合は対しゃがみ投げだ。

●ロードロップキック



この後は大チャンス。アキラならアキラスペシャルを決めろ。

まず注意しておきたいのが、硬直時の判定が立ちからしゃがみに変更されたこと。対しゃがみ投げでないと投げることはできないので注意しよう。

また、打撃技で返す場合、グリズリーラリアットよりも姿勢が低いということに注意。キャラによってはヒジ、ヒザ、ミドルキックなどがすかってしまいやすいので注意しよう。

●ニーブラスト

なんと返し技なし。打撃はもちろん投げられることもない。着地を投げにいって逆に投げられた、なんてことがないように。

とはいえガード後はウルフ側不利であることにかわりはないので、萎縮せずに攻めに行こう。

●コメットフック

しゃがんで喰らうとよろけ、投げが確定するコメットフック。この技も打撃技で返すことはできない。一応全キャラ投げで返すことが可能で、リーチも短いので投げること自体は難しくはないのだが反応できるかどうかが問題。慣れるしかない。



ガードしたら投げ、すかってもちろん投げだ。

●ボディーブロー

非常に隙の少なく見えるボディーブローだが、以外に多くの返し技が存在し、ウルフ、ジェフリー、鷹嵐以外はPKなどで返すことができる。ただ、パイ、サラではPKのKが届かなかったり、ジャッキーのコンボエルボースピン、葵の旋桜など八の字では入らない技もある。

また、打撃技では返せないコメットフックとは対照的に、ボディーブローは投げで返すことはできない。注意しよう。

このボディーブローからドラゴンフィッシュブローに連係するため、上記の返し技を狙っていた場合喰らってしまうがこちらはガードすれば確実に投げが入る。読み合いだ。

ジェフリー=マクワイルド

返し技 VS Jeffry McWild

担当：MVP

返し技

	ヘルバンクハンマー	ダッシュエルボーアッパー	ニーアタック	ダッキングロー	エルボー
アキラ	×	ⓅⓀ	ⓅⓀ	猛虎、白虎 鉄山靠、馬歩衝靠	ⓅⓀ
ジャッキー	×	ⓅⓅ→ⓅⓀ	ⓅⓅ	サマー エルボースピン	浅いとき ⓅⓅ→ⓅⓀ
サラ	×	×	ⓅⓀ	Dジョイント サマー、ライジングニー	Ⓟ
ラウ	×	ⓅⓀ	ⓅⓀ	鳳凰槍掌 腿登裏旋脚	浅いとき 正位置ⓅⓀ
パイ	×	ⓅⓀ	ⓅⓀ	燕青虎双破 腿登裏旋脚、しゃがみ投	ⓅⓀ
ウルフ	×	×	×	しゃがみ投げ	×
ジェフリー	×	×	×	エルボーバット、ニーブッシュ、しゃがみ投げ	×
影	×	ⓅⓀ 跳び前蹴り	ⓅⓀ	水車蹴り、旋蹴り 肘うち」、跳び前蹴り	ⓅⓀ
舜帝	×	ⓅⓀ	ⓅⓀ	下Ⓟ	×
リオン	×	×	×	掃勾手	×
葵	×	×	ⓅⓀ	しゃがみ投げ 旋桜	×
鷹嵐	×	×	×	しゃがみ投げ 樽砕き	×

●×印は返せない技です

対戦で主に使っていくと思われる5つの技の返しかたについて説明していこう。

●ヘルバンクハンマー

相手をしゃがませる効果のあるヘルバンクハンマー。

実はこの技に対しての返し技はほぼない。一応ジェフリーとの間合いが遠くてギリギリガードしてしまった場合は、影などのPの速いキャラはPKで返していける。

この技は出もあまり遅くなく、なかなか出始めをつぶしていくのは難しい。そこできちんとガードしてから投げや中段で攻めに転じていくのがよいと思われる。ガードしてしまえば自分のほうがジェフリーよりも早く動けるようになるし、ジェフリーは技の出が遅いものが多いので圧倒的優位に立っている。

●ダッシュエルボーアッパー

ガードしてしまえばスキが大きく、返し技を持っているキャラが多い。しかしP以外はほとんど入らないので大技を入れていこうと思わずに、確実にPKで返していこう。

意外なのがサラ・葵の2人。Pの出は非常に早いが、なんとかこの2人は最初のPが届かないので迷わず投げにいくのがいい。

他のキャラも投げが入れやすければ投げるのがいいだろう。

1発目のダッシュエルボーにもスキはあるが、ディレイをかけて出してくるアッパーが少々こわい。ここらへんは読み合いだ。

●ニーアタック

代表的な中段攻撃の1つであるニーアタック。ジェフリーのニーアタックはウルフのそれと性能が若干異なり、返し技がはっきりと存在する。PKがそれである。

ジェフリーが着地するのを待って出すのではなく、少し浮いているぐらいですでに入力をしたほうがいい。

もう1つの返し技である投げ。これは決めるのが非常に難しく、ほぼ1フレームしかスキがない。従ってコマンド投げを入れたいのならばレバー1入力1回の投げにしておいたほうがいいだろう。しかしどちらにしても難しいのでPKが入るのならばPKにしておいたほうがいいと思う。



ニーアタックに投げを狙いにいくのはかなり難しい。



ヘルバンクハンマーをガードしたら状況的には有利である。

●ダッキングロー

下段攻撃はスキが大きいのが特徴。ガードできればいろいろな大技が入る。もちろんしゃがみ投げも可能。

問題はやはり出の速さで、なかなか速いので、出させないように中段攻撃でうまく押さえ込んでいきたい。

●エルボー

ジェフリーの中段攻撃の中で最もでの速いエルボー。ただしガードできればPKが入るキャラもいる。ラウ・ジャッキーの2人は少し注意事項があり、エルボーを少し遠めでガードした時にのみ返せる。もし浅くガードしたのならジャッキーはコンボエルボースピンキックが入るので常に狙っていきたい返しかただ。

サラの返し技がPというのは、次のKが届かないからである。またこれをPPにしてみても2発目がヒットしないので連続にならない。



ダッキングローには大技を入れていこう。

返し技

VS Kage Maru

担当：キャサ夫

返し技

	旋蹴り	龍尾閃	裏水車	円月蹴り	落閃刃返し	飛び前蹴り 上昇中
アキラ	×	馬歩衝靠	投げ	×	投げ、裡門頂肘	PK 投げ
ジャッキー	×	Dハンマーキック	投げ	×	投げ エルボースピンキック	投げ エルボースピンキック
サラ	➡PK（遠）	ライジングエルボー バックキック	投げ	×	投げ、Dジョイント バット	Dジョイント バット、投げ
ラウ	×	鳳凰槍掌	投げ	×	鳳凰槍掌 投げ	鳳凰槍掌 投げ
パイ	×	連旋掃脚	投げ	×	投げ K	投げ PK
ウルフ	×	下段背後投げ	投げ	×	投げ K	投げ
ジェフリー	×	下段背後投げ	投げ	×	ニーハンマー 投げ	投げ
影	➡PK（遠）	下段背後投げ	投げ	×	飛び前蹴り 投げ	飛び前蹴り 投げ
舜帝	×	月牙叉撃	投げ	×	八の字の時、連截顎手	PK 投げ
リオン	×	弾腿	投げ	×	連環穿掌 投げ	連環穿掌 投げ
葵	×	草薙	投げ	×	中段肘当て 投げ	PK 投げ
鷹嵐	×	下段背後投げ	投げ	×	投げ PP	投げ

●旋蹴り

基本的に返し技は存在しないが、パンチの早いカゲ、サラは遠距離時にガードした際、レバーを前に入れて（入れっぱなし）おけばPKで返すことが可能。

このような状況はまずありえないので、返し技を決めるということは考えない方がよい。

●龍尾閃

VF3になって硬化時間中が下段判定になった龍尾閃。

一応、ガード後には全キャラクター返し技があり、しゃがみ背後投げを持っているキャラクターは、ガード後にちょっと間を詰めてから、しゃがみ背後投げを決めることができる。

確実に返し技を喰らうのを考えると、すべてが大ダメージを受ける技なので、意外にバクチ性の高い技だと思う。

●裏水車

ガードさえできれば、その後は何でもし放題になる裏水車。一応、全キャラクター背後投げを持っているため統一したが、背後投げよりもダメージを与えることができるキャラクターもあり。

ちなみにコマンド入力するときは、ガード後にちょっと間を詰めてから投げるようにしよう。

●円月蹴り

技紹介の説明でも少し触れたが、この技は相手との距離に応じて技の距離が異なる。

つまり、遠くなればなるほど攻撃力もアップし、ガードされたときの硬化時間も比例して長くなる。

闘いの中では、大抵近距離で使用する円月蹴り。近距離時は硬化時間もほとんどないに等しく、返し技は存在しない。

だが、一番遠くから出し、ガードされた場合は踵落としが跳ね返るようなモーションでガードされ、なげ技を決められるほどの硬化時間が存在する。

●落閃刃返し

見た目はそんなにスキがあるようには見えないが、ガード後は全キャラクター安定して投げを決めることができる。

打撃面では、攻撃発生の早いパンチ系の技を返し技として決められる。

ラウの場合は、鳳凰槍掌が返し技となっているが、ヒットさせてもダウンは奪えない。場合によっては虎槍掌を直接決めて、一度ダウンを奪った方がいい場合もある。

舜帝は通常時、連截顎手の1発目までしか決まらないが、八の字の状況なら3発決めることが可能。

●飛び前蹴り（上昇中）

意外にスキのない飛び前蹴り。これも見た目には反して確実に投げを決めることが可能だ。

打撃面では、肘打ちより早いものが要求され、無いキャラクターはPK、またはPPPを返し技として使う。

ラウに関した注意点だが、返し技で鳳凰槍掌が決まるところは、必ず虎槍掌が単発でも決まる。

鳳凰槍掌は安定したダメージを奪えるが、ダウンを奪えないため、その後の読み合いで負けたら意味が無い。

ここは虎槍掌で一度ダウンを奪ってから起き上がり攻めをした方が良さそうだぞ。

返し技で一番確実に決めてもらいたいのは、カゲの武器「龍尾閃」。

この技は比較的ガードしづらいが、ガードしたときは、それだけの見返りが待っているので是非ともマスターしてもらいたいものだ。

返し技 VS Shun Di

担当：ボボしじみ

返し技

	龍尾脚	月牙叉撃	挑腕栽手	斜側連脚	転身酔酒靠	背旋肘
アキラ	正　PK ハ➡PK　投げ	投げ P K	×	➡PK、右端脚 崩撃雲身双虎掌、投げ	×	猛虎硬爬山 馬歩衝靠
ジャッキー	ジャブストレート ⇩P+K、投げ	ジャブストレート、投げ エルボースピンキック	×	サマーソルト、投げ コンボエルボースピンキック	×	Dハンマーキック エルボースピンキック
サラ	PK　投げ PP⇧P	ハの字の時のみ PP⇧P、投げ	×	Dジョイントバット　投げ トーキックJナイフサイド	ハの字の時 PP⇧P	Dジョイントバット トーキックJナイフサイド
ラウ	PK,投げ 雷撃掌	PK 連掌、投げ	×	連掌旋風腿 投げ	×	腿登裏旋脚 鳳凰槍掌
パイ	PK 雷撃掌、投げ	PK 雷撃掌、投げ	×	飛燕弾腿 投げ	正　PK ハ　雷撃掌	飛燕弾腿 下段投げ
ウルフ	投げ	投げ	×	投げ ニーブラスト	×	ニーブラスト 下段投げ
ジェフリー	投げ	投げ	×	ニーアタック、投げ ダッシュエルボーアッパー	×	ニーアタック 下段投げ
影	PK、投げ 散弾撃	PK、投げ 散弾撃	×	旋蹴り、投げ 落閃刃返し	P K 散弾撃	旋蹴り、影刃 落閃刃返し
舜帝	PK 投げ、連載顎手	PK 投げ、連載顎手	×	桃腕掠拳、投げ 宙舞双転脚	×	月牙叉撃 宙舞双転脚
リオン	連環穿掌 投げ	連環穿掌 投げ	×	投げ、連環穿掌 斧刃連端脚	×	疾歩昇穿手 斧刃連端脚
葵	P P 投げ	投げ	×	鳳凰手 雲蹴り、投げ	×	雲蹴り、鳳凰手 下段投げ
鷹嵐	投げ	投げ、	×	諸手突っ張り、投げ 樽砕き、丸太膝	×	諸手突っ張り、丸太膝 鬼勝ち上げ、下段投げ

じじいの固有技は、ガードさえすれば意外に返せるものが多い。中にはくらっても返せる技があるくらいだ。ここに挙げた技は対戦でよく使われるものばかりなので、それぞれについて説明をしていこう。

●龍尾脚について

全キャラ共通してガード後投げることができる。ただコマンド投げ（ウルフのジャイアントスイングなど）を決めるのは難しいだろう。

打撃で返す場合は、重量級を除いてP系の技で返そう。龍尾脚は投げで返せるものの慣れない内は反応できないと思う。安定したければやはりPKなどで返すのがベスト。

●月牙叉撃に対して

〝じじい猛虎〟とも呼ばれている技。前作に返し技が存在しなかったためか、意外に返せないと思っている人が多いのでは？　VF3においての月牙叉撃はガード後に全キャラ共通で投げを決めることが可能になった。ただこの技も龍尾脚と同様に1コマンド入力の投げが手堅いところであろう。Pで返せるキャラクターは足位置によって入らない場合がある（ブライアント兄妹）ので気をつけよう。

●挑腕栽手に対して

飲酒後に繰り出されるこの技は、多段技なので返せそうなのだが実は返し技が存在しない。ただガードしてしまえば返せないこの技も二発目が上段技なのでしゃがんでかわすことができる（反応してしゃがむのは不可能に近いが…）。

また、ただの挑腕擦拳はガードすると返し技があり、全キャラ通して投げを決めることができる。

●斜側連脚に対して

巷のじじい使いが恐らく多用してくるであろうこの技。ガードさえすれば投げの他に様々な打撃で返すことが可能。

割と見かける光景に、投げにいこうとしてるが失敗してる場面。こういった時のほとんどが投げ間合いに入る前にコマンドを入力してしまっているので、あせらずにしっかり前ダッシュで近付いてから投げてやればOK。

●転身酔酒靠

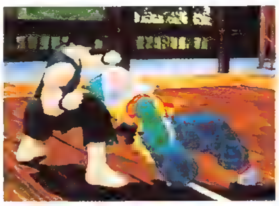
逆立ちの状態から発生する中段技だが、その大げさなモーションに反してスキは非常に少ない。返し技があるのでは？と思いたくなるが実際のところカゲ以外は二択にもちこんだ方がいいだろう。

●背旋肘に対して

前作の時これだけで勝っていたじじいも多いのでは…。今回は様々な技で返せるようになった（ホッ）。ただ弱体化がハンパではなく、背旋肘があたってもサマーソルトキックや猛虎で返せるので割とヒドイ。



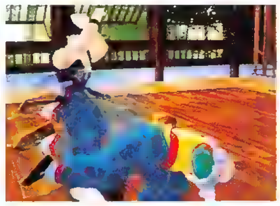
打撃で安定。



背旋肘の後はその後の廻下脚のことも考え…。



各キャラ大技のチャンス。



斜側連脚の後は…。

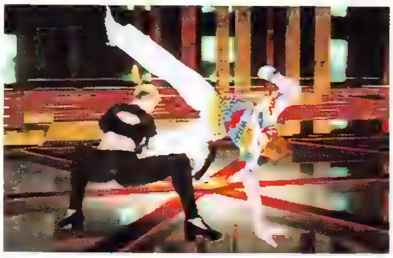
リオン=ラファール

返し技 VS Lion Rafale

担当：SHO

	穿弓腿	前掃腿	連捶掃手	落撃掌	進歩蟷螂掃手	盤肘連環手
アキラ	投げと主な中段攻撃	裡門、肘ミドル	出の速い中段攻撃	Pのみ裡門系、肘	肘、ミドル	投げ
ジャッキー	投げと主な中段攻撃	肘、ミドル	出の速い中段攻撃	P系肘	肘、ミドル	投げ
サラ	投げと主な中段攻撃	D.J	出の速い中段攻撃	D.J Pのみ	D.J	投げ
ラウ	投げと主な中段攻撃	肘、ミドル	出の速い中段攻撃	P系肘	腿登裏旋脚、肘、ミドル	投げ
パイ	投げと主な中段攻撃	ミドル	出の速い中段攻撃	Pのみ	腿登裏旋脚、ミドル	投げ
ウルフ	投げと主な中段攻撃	コメットフックヒザ、下段投げ	コメットフックヒザ、下段投げ	なし	ボディーブロー、コメットフック、ヒザ	投げ
ジェフリー	投げと主な中段攻撃	ヒザ、下段投げ	ヒザ、下段投げ	なし	肘、ヒザ	投げ
影	投げと主な中段攻撃	肘、ミドル	出の速い主な中段攻撃	P系肘、旋蹴り	旋蹴り肘、ミドル	投げ
舜帝	投げと主な中段攻撃	ミドル月牙叉撃	ミドル月牙叉撃	連載顎手	ミドル月牙叉撃	投げ
リオン	投げと主な中段攻撃	疾歩昇穿手ミドル	疾歩昇穿手ミドル	P系肘	肘ミドル	投げ
葵	投げと主な中段攻撃	肘、ミドル	出の速い主な中段攻撃	Pのみ肘	肘ミドル	投げ
鷹嵐	樽砕き	樽砕き	ハの字のときのヒザ	なし	ハの字の時ヒザ樽砕き	投げ

●×印は返せない技です



穿弓腿は立ちかしゃがみかどっちだ？



進歩蟷螂掃手をガードしたら反撃は確定。

下段の多いリオン

下段攻撃の豊富なリオンだが、その下段攻撃をガードできれば、ほとんど反撃をすることができるのだ。

よって、下段攻撃をガードしたときに、しっかり反撃しておかないと、ドンドン押されてしまうので、反撃方法はきっちり覚えておこう。

さて、次からはリオンがよく使う技をピックアップして返し技を紹介していこう。

●穿弓腿（⇗K）

始めに、この技はバージョンによって、返し技が変わってくるので注意してほしい。

まず、旧バージョンでは、ガード後に立ち投げが確実に入る。新バージョンではしゃがみ投げになっているので注意しよう。

打撃は、出が速い中段攻撃であればほとんど攻撃できるので覚えておこう。

●前掃腿（⇩KK）

下段投げをもっているキャラは下段投げで反撃が確定。他のキャラでも出の速い中段攻撃であればほぼ間違いなく反撃が可能。

肘などを出せば、リオンはよろけるのでオススメだ。また、ヒザので浮かせて空中コンボを狙うのもいい。

●連捶掃手（PP⇩P）

連携攻撃で最後が下段攻撃なので、ガードしにくいがガードできた場合は、中段攻撃でほとんど反撃することができる。

また、鷹嵐のヒザの場合、足の位置がハの字のときでないと、ヒザは当たらないので注意しよう。

●落撃掌（⇘PP）

スキがないように見えるが、意外と反撃ができる技。

リオン側としてはこの技でダウンが奪えれば、前掃腿が追い打ちで入るので良く使っていく技なのだ。

だいたい、肘系の技で反撃するのがいいが、影は旋蹴りなどで返せたりもする。舜帝は連載顎手（⇦⇨PPP）でしか反撃することはできない。

また、立ちPでも反撃できるが、PKと連続で出した場合アキラ、サラ、パイの3キャラは始めの立ちPは当たるが、キックはスカるので注意してほしい。

ウルフ、ジェフリー、鷹嵐の3キャラは返し技がないので、覚えておいてほしい。

●進歩蟷螂掃手（⇦⇘P）

下段穿疾歩ともいえるこの技もガードできれば中段攻撃でほとんど反撃することができる。

肘やミドルキックなどでもいいのだが、ラウ、パイは腿登裏旋脚（しゃがみから立ち上がり中K）、影は旋蹴りなどもオススメ。ウルフ、ジェフリーはヒザ。鷹嵐は樽砕きがいい。

下段投げも入るので持っているキャラは狙っていこう。

●盤肘連環手（⇦PP）

ガードしたあとには、投げで反撃できるのだが、少し難しい。投げはガードしたその場でコマンド入力すれば投げられるので覚えておこう。

また、この技は全てをガードしてから割り込むのではなく、盤肘（肘）をガードして、次の穿疾歩がくるまでの間に割り込むことができるのだ。

全キャラ立ちPであれば絶対割り込めるのだが、キャラによっては肘やミドルキックなどでも割り込むことができる。しかし、リオンの肘をガードしたらすぐに反応しないと割り込むことができないので注意しよう。

返し技 VS Aoi Umenokoji

担当：借金

返し技

	鳳凰手	連突絹車	連突小太刀	横周肘当て	踵切り	草薙
アキラ	投げ	P 投げ	投げ	投げ P	投げ 猛虎硬爬山	(猛虎硬爬山) 馬歩掌靠
ジャッキー	投げ	P、投げ ヒジ	投げ	投げ P，ヒジ	投げ P，ヒジ	(サマーソルト) ヒジ
サラ	投げ	P、投げ D.ジョイントパッド	投げ	投げ、P D．ジョイントパッド	投げ、P D．ジョイントパッド	(サマーソルト) ヒジ
ラウ	投げ	P 投げ	投げ	投げ P	P，ヒジ 投げ	ヒジ、旋中腿 腿登裏旋脚
パイ	投げ	P 投げ	投げ (P)	投げ P	青燕虎双破 投げ、P	下段投、旋栽腿 燕青虎双破
ウルフ	投げ	投げ	投げ	投げ	投げ、P	ボディブロー 下段投
ジェフリー	投げ	投げ	投げ	投げ	投げ エルボーパッド	下段投げ トーキック
影	投げ	P、ヒジ 投げ	投げ (P)	投げ、P ヒジ	P，ヒジ 投げ	ヒジ、中蹴り (水車蹴り)
舜帝	投げ	投げ	投げ	投げ	投げ	(背旋肘) 月牙叉撃
リオン	投げ	ヒジ 連環穿手	投げ	投げ、ヒジ 連環穿掌	連環穿掌 投げ	疾歩昇穿掌
葵	投げ	*突小太刀 投げ	投げ	投げ、連突小太刀 中段肘当て	投げ、連突 中段肘当て	中段肘当て 横打ち、下段投げ
鷹嵐	投げ	投げ、	投げ	投げ、	P 樽砕き	(樽砕き) 下段投げ

結構投げれる

返し技が存在する技については多少技表でも触れているので葵の狙いが知りたい人は読んで欲しい。

ここではキャラ別に返せる技が異なるものを紹介していくぞ。

●鳳凰手

鳳凰手ガード後は投げが安定して返し技になる。が、間合いによってはすかってしまうので、遠いときは入力の最後がレバー前の投げ技で、少し歩いてから投げるようにするといい。

また、特に投げ以外で返せる技はないが葵が投げ抜けを入れることが予想できるので、打撃で攻めていくのもいい。返し技なら投げ、そして投げ抜けを見越しての打撃だ。

●連突小太刀

かなり返されづらいが、しっかり投げをくらうほどの硬直はある。返すタイミングをしっかり覚えて確実に投げで返せるようにしてほしい。タイミングが甘いと連突からさらに攻められてしまうぞ。

また連突小太刀を壁に追い詰められたときにガードし、葵との距離が通常ガードした位置よりも近いときはパイ、影ならPでも返せる。

●連突絹車

最後までガードしたなら全キャラ共通して投げが返し技になるのだが、タイミングを知らないと結構難しい。

また連突絹車は返し技があるとわかっていても、使ってくる技なので、返し技が投げしかないキャラは特にしっかり練習して確実に返せるようにしよう。

肘の出が速く、肘やPが返し技になるキャラは特に問題はない。肘やPからの攻めも交え、投げと併用していけばいいだろう。

●横周肘当て

最も使用頻度が高い横周肘当ても、ガードしてしまえば投げが全キャラ安定して返し技になる。他にもPが入るキャラならPKを入れたり、サラならDジョイントパット、リオンなら連環穿掌などで技を返しつつペースを握ることができる。葵には寸止めがあるためガードで固まり続けるわけにもいかないが、ガードしたときにはしっかり返すことができるように癖をつけておこう。

●踵切り

踵切りは足元を攻撃する下段技だが、葵の姿勢は高いため反撃は立ち投げ。

葵の硬化時間も草薙程ではないが長いので確実に反撃したい技。

投げ以外での返し技は、しゃがみ状態から前Pで技が出るキャラ以外は肘が安定する。鷹嵐も出の速さから樽砕きが安定した返し技になる。

リオンや葵ならPからの攻めも使っていけるので投げを捨ててラッシュをかけるのもいいだろう。

●草薙

見切りづらいもののガードさえしてしまえばかなり返し技が存在する草薙。

下段投げを持っているキャラは下段投げが返し技になるので、投げ抜けに気を使いながら下段投げを決めよう。

肘が返し技になるキャラは肘が安定してダメージを取れるが少しもったいない感がある。足の向きによって入る技があるのでしっかり覚えておこう。

猛虎、樽砕きは八の字なら安定してダメージを取れる。アキラには馬歩衝靠があるのでそちらを使ったほうが全然いいが、鷹嵐は下段投げと共に使い分けていくといいだろう。

サマーソルトキックや水車蹴りといった出の速いキックも正の字なら返し技に使うことができるので強力だ。

ラウならば腿登裏旋脚が返し技になるのだが、パイは、キックが上方向に向いているのですかってしまい使えない。

草薙は返し技がたくさん存在するが必ず使ってくる技。返し技もしっかりものにしておこう。



正の字ならサマーでザックリ斬れる、足の向き重要。

返し技 VS Taka-Arashi

担当：アディオスToshi

返し技

	突っ張り	樽砕き	双手突っ張り	髷龍	斬撃	露払い
アキラ	×	PK 投げ	PK 投げ	PK 投げ	PK 投げ	百虎崩拳
ジャッキー	×	PK 投げ	エルボースピン 投げ、サマー	エルボースピン 投げ、サマー	PK 投げ	エルボースピン ニーキック,サマー
サラ	△	PK 投げ	Dジョイントバット 投げ、サマー	Dジョイントバット 投げ、サマー	PK 投げ	Dジョイントバット ライジングニー、サマー
ラウ	×	PK 投げ	PK 投げ、肘撃	斜下掌 PK、投げ	PK 投げ	腿登裏旋脚 斜上掌、鳳凰槍掌
パイ	△	PK 投げ	PK、投げ 虎燕煽脚	PK、投げ、飛燕烈脚、虎燕煽脚	PK 投げ	腿登裏旋脚 燕青虎双破
ウルフ	×	投げ	PK 投げ	PK、ニーブラスト 投げ	投げ	下段投げ ニーブラスト
ジェフリー	×	投げ	PK 投げ	PK、投げ、ニーアタック	投げ	下段投げ ニーアタック
影	△	投げ PK	投げ PK、水車蹴り	PK、旋蹴り、投げ 水車蹴り	投げ PK	肘撃ち 旋蹴り
舜帝	×	投げ PK	投げ PK	投げ、連飛跳撃 PK	PK 投げ	月牙叉撃
リオン	×	投げ PPP	PPP 投げ	PPP、投げ 穿弓腿	投げ、PK	疾歩昇穿手
葵	×	PPP 投げ	投げ PK 旋桜	PK、投げ 草薙 旋桜	投げ PK	下段投げ 草薙、旋桜
鷹嵐	×	投げ	PP、投げ キャッチ投げ	PP、キャッチ投げ 丸太膝、髷龍	投げ	下段投げ 樽砕き

返し技で膝が入ったら

鷹嵐の技をガード後、膝系の攻撃が入るなら、それ以上の返し技はない。理由は（かなり知られていると思うが）次に投げ技が確実に入るからである。

これは「倒れない」鷹嵐ゆえに可能な芸当だが、逆に返し技を入れて倒した場合は、積極的にダウン攻撃をねらうようにしよう。少なくとも他のキャラよりは狙う価値があるぞ。



はい、これで投げ決定。

●突っ張り

実戦で6発出し切る人はまずいないので、どうかとは思ったのだが、表はそれを想定してつけたもの。

結果として、返し技はほとんどない。しかし△の部分、これは状況によっては返し技があるということを示している。

その状況とは、受ける側が壁際に追いつめられてガードし、突っ張りの6発めがキャラにめりこんでしまった場合。そのさい「△」のついてるキャラのみPKで反撃が可能だ。また、それ以外のキャラ（△含む）も投げ技なら入るが、かなり難しく、めり込む状況も壁に垂直でないといけないので×をつけた。

●樽砕き

アキラの猛虎硬爬山とどうように、深く（近い位置で出された）ガードしてしまうと返し技はない。

しかし実戦では、そんな接近して撃ってくることはないし、リーチのある下P→樽砕きと連携させてきた時点で、その距離になっているはずだ。ちなみに投げ技を入れるのは、結構難しいぞ。

●双手突っ張り

いまだに、双手突っ張りと普通の突っ張りの違いを理解していない人が多い。突っ張りは6発でるが、双手突っ張りは双手も含めて3発しか出ないことを最初に認識しておこう。

もちろん硬化時間もたぶんに違い、突っ張りは前述したとおりだが、双手突っ張りは肘系の技が返し技となる。よってサマー系の技もしかり。ただし膝系の技は入らない。

これほど硬化時間があるのに、意外に返し技を入れにくい印象をうけるのは、おそらくそこで止まるかわからないから鷹嵐側もそれを考えて、ディレイやGキャンをかけているわけで、そこは読み合いになるが、どこで止まっても硬化時間は同じ（ディレイは別）である。

●髷龍

髷龍は鷹嵐の技の中で、トップクラスの硬化時間の長さを誇る。

よって肘系の技以上に発生の遅い、膝系の技も返し技として入る。いや、それ以上に遅い技も…（表参照）。

ところで髷龍には形態が酷似した技が二つあり、そのウチの一つ、岩石ぶちかましには返し技がない。「走ってから出た髷龍」をガードしたら、PKとかはしないで、二択を考えよう。そして、もう一つ「羆爪」は岩石ぶちかましとは反対に、異常なまでの硬化時間がある。

例として、特に強力なのがアキラの崩拳が入ってしまうことで「しゃがみ状態から出た影龍」には、すかさずたたき込んで欲しい。

●斬撃

出るまでは非常に遅いが、鷹嵐の高威力中段技にしては硬直が短い、斬撃。

と言っても、PKと投げ技は入るわけで、もともと手堅い人にはこの事実はあまり意味がない。

ただ「鷹嵐の大技をガード後は何でも入る」と思っている人のいるので、そんな人は要注意だ。

●露払い

二発目までガードすると、下段投げが確定、もしくは肘系の攻撃でよろけ。これはわりと常識的なことだが、実はアキラの崩拳（また？）が入るくらいまで硬直時間が長かった。

また、二発出さずに一発で止められても、下段投げは確定するので、露払い一発→中段技といった連携を多用する鷹嵐には狙ってみよう。

それと、これはパイに対してのみの注意点だが、返し技に腿登裏旋脚を定位置が正位置のときに使うとスカる。

八の字なら大丈夫だが、安定を求めるなら、燕青虎双破を使っていくといい。

50円切手をはってください。

101-

東京都千代田区神田神保町1－26

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

バーチャファイター3 ACT.1係

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所 〒□□□□□ 電話（　　　）	希望プレゼント番号
1 小学（　　）年 2 中学（　　）年 3 高校（　　）年 4 大学（　　）年 5 社会人 6 その他（　　）	

バーチャファイター3　ACT.1

読者アンケート

①値段は高いと思いましたか？　安いと思いましたか？

高い　　　　安い

②増刊号ムックでやってほしい企画があればご自由にお書きください。

③最近のアーケードゲームでは、どんなゲームが好きですか？

④この本の評価を下の　をぬりつぶして評価してください。

良い ☆☆☆☆☆ 悪い

⑤この本の感想をお願いします。

ありがとうございました。

全キャラ起き上がり攻撃表

結城晶

中段蹴り起き上がり攻撃

活面旋腿	うつ伏せ頭相手方向	K K K
活面旋腿	仰向け足相手方向	K K K
活面旋腿	うつ伏せ足相手方向	K K K
活面後旋腿	うつ伏せ足相手方向	K K K
活面旋腿	仰向け頭相手方向	K K K
ディレイあり　全てその場起き上がりのみ		
活面旋腿	仰向け足相手方向	K K K
活面旋腿	仰向け頭相手方向	K K K
活面旋腿	うつ伏せ頭相手方向	K K K
活面後旋腿	うつ伏せ足相手方向	K K K

下段蹴り起き上がり攻撃

活面掃腿	仰向け足相手方向	⬇K K K
地掃脚	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K
地掃脚	仰向け頭相手方向	⬇K K K
活面掃腿	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
地掃脚	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
地掃腿	仰向け頭相手方向	⬇⬇K K K
ディレイあり　全てその場起き上がりのみ		
地掃脚	仰向け頭相手方向	xK K K
活面掃腿	仰向け足相手方向	⬇K K K
活面掃腿	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
地掃脚	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K

ジャッキー

中段蹴り起き上がり攻撃

ｳﾞｧｰﾃｨｶﾙｽﾋﾟﾝｷｯｸ	仰向け足相手方向	K K K
ﾗｲｼﾞﾝｸﾞﾊﾞｯｸｷｯｸ	うつ伏せ足相手方向	K K K
ﾗｲｼﾞﾝｸﾞﾊﾞｯｸｷｯｸ	うつ伏せ頭相手方向	K K K
ｳﾞｧｰﾃｨｶﾙｽﾋﾟﾝｷｯｸ	仰向け頭相手方向	K K K
ディレイ　全てその場起き上がりのみ		
ｳﾞｧｰﾃｨｶﾙｽﾋﾟﾝｷｯｸ	仰向け足相手方向	K K K
ﾗｲｼﾞﾝｸﾞﾊﾞｯｸｷｯｸ	仰向け頭相手方向	K K K
ｳﾞｧｰﾃｨｶﾙｽﾋﾟﾝｷｯｸ	うつ伏せ頭相手方向	K K K
ﾗｲｼﾞﾝｸﾞﾊﾞｯｸｷｯｸ	うつ伏せ足相手方向	K K K

下段蹴り起き上がり攻撃

ﾛｰｽﾋﾟﾝｷｯｸ	仰向け足相手方向	⬇K K K
ﾛｰｽﾋﾟﾝｷｯｸ	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K
ｽﾌﾟﾘﾝｸﾞｷｯｸ	仰向け頭相手方向	⬇K K K
ﾛｰｽﾋﾟﾝｷｯｸ	仰向け頭相手方向	⬇K K K
ﾛｰｽﾌﾟﾘﾝｸﾞｷｯｸ	仰向け頭相手方向	⬇K K K
ﾛｰｽﾋﾟﾝｷｯｸ	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
ディレイ　全てその場起き上がりのみ		
ﾛｰｽﾋﾟﾝｷｯｸ	仰向け頭相手方向	⬇K K K
ﾛｰｽﾋﾟﾝｷｯｸ	仰向け足相手方向	⬇K K K
ﾛｰｽﾋﾟﾝｷｯｸ	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
ﾛｰｽﾋﾟﾝｷｯｸ	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K

サラ

中段蹴り起き上がり攻撃

ｳﾞｧｰﾃｨｶｽﾋﾟﾝｷｯｸ	仰向け足相手方向	K K K
ｽﾌﾟﾘﾝｸﾞｷｯｸ	仰向け頭相手方向	K K K
ﾗｲｼﾞﾝｸﾞﾊﾞｯｸｷｯｸ	うつ伏せ足相手方向	K K K
ｳﾞｧｰﾃｨｶﾙｽﾋﾟﾝｷｯｸ	仰向け頭相手方向	K K K
ｳﾞｧｰﾃｨｶﾙｽﾋﾟﾝｷｯｸ	うつ伏せ頭相手方向	K K K
ディレイ　すべてその場起き上がりのみ		
ｳﾞｧｰﾃｨｶﾙｽﾋﾟﾝｷｯｸ	仰向け足相手方向	K K K
ﾗｲｼﾞﾝｸﾞﾊﾞｯｸｷｯｸ	仰向け頭相手方向	K K K
ｳﾞｧｰﾃｨｶﾙｽﾋﾟﾝｷｯｸ	うつ伏せ頭相手方向	K K K
ﾗｲｼﾞﾝｸﾞﾊﾞｯｸｷｯｸ	うつ伏せ足相手方向	K K K

下段蹴り起き上がり攻撃

ﾛｰｽﾋﾟﾝｷｯｸ	仰向け足相手方向	⬇K K K
ｽﾌﾟﾘﾝｸﾞｷｯｸ	仰向け頭相手方向	⬇K K K
ﾛｰｽﾋﾟﾝｷｯｸ	仰向け頭相手方向	⬇K K K
ﾛｰｽﾋﾟﾝｷｯｸ	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K
ｽﾗｲﾄﾞﾛｰｽﾋﾟﾝｷｯｸ	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K
ﾛｰｽﾋﾟﾝｷｯｸ	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
ディレイ　すべてその場起き上がりのみ		
ﾛｰｽﾋﾟﾝｷｯｸ	仰向け頭相手方向	⬇K K K
ﾛｰｽﾋﾟﾝｷｯｸ	仰向け足相手方向	⬇K K K
ﾛｰｽﾋﾟﾝｷｯｸ	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
ﾛｰｽﾋﾟﾝｷｯｸ	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K

ラウ

中段系起き上がり攻撃

背旋腿	仰向け頭相手方向	K K K
背旋腿	うつ伏せ足相手方向	K K K
背旋腿	うつ伏せ頭相手方向	K K K
前旋腿	仰向け足相手方向	K K K
後蹴腿	うつ伏せ頭相手方向	K K K
双踵脚	仰向け頭相手方向	K K K
ディレイあり　その場起き上がりのみ		
前旋腿	仰向け足相手方向	K K K
背旋腿	仰向け頭相手方向	K K K
前旋腿	うつ伏せ頭相手方向	K K K
背旋腿	うつ伏せ足相手方向	K K K

下段蹴り起き上がり攻撃

地掃旋腿	仰向け頭相手方向	⬇K K K
前掃旋腿	仰向け足相手方向	⬇K K K
地掃旋腿	仰向け頭相手方向	⬇K K K
後掃旋腿	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K
地掃旋腿	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K
地掃脚	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
前掃旋腿	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
ディレイあり　その場起き上がりのみ		
地掃旋腿	仰向け頭相手方向	⬇K K K
前掃旋腿	仰向け足相手方向	⬇K K K
前掃旋腿	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
地掃旋腿	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K

パイ＝チェン

中段系起き上がり攻撃

双踵脚	仰向け頭相手方向	K K K
後旋腿	仰向け頭相手方向	K K K
後旋腿	うつ伏せ足相手方向	K K K
前旋腿	仰向け足相手方向	K K K
後旋腿	仰向け頭相手方向	K K K
後蹴腿	うつ伏せ頭相手方向	K K K
ディレイあり　全てその場のみ		
前旋腿	仰向け足相手方向	K K K
後蹴腿	仰向け頭相手方向	K K K
後旋腿	うつ伏せ頭相手方向	K K K
背旋腿	うつ伏せ足相手方向	K K K

下段蹴り起き上がり攻撃

後掃脚	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K
前掃旋腿	仰向け足相手方向	⬇K K K
後掃旋腿	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K
後掃旋腿	仰向け頭相手方向	⬇K K K
地掃旋腿	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
前掃旋腿	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
ディレイ　その場起き上がりのみ		
後掃旋腿	仰向け頭相手方向	⬇K K K
前掃旋腿	仰向け足相手方向	⬇K K K
前掃旋腿	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
後掃旋腿	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K

ウルフ＝ホークフィールド

中段系起き上がり攻撃

ﾋｰﾙｷｯｸ	仰向け頭相手方向	K K K
ﾛｰﾘﾝｸﾞｸﾘｱｰ	仰向け足相手方向	K K K
ﾎｰｽｷｯｸ	仰向け頭相手方向	K K K
ﾋｰﾙｷｯｸ	うつ伏せ足相手方向	K K K
ﾛｰﾘﾝｸﾞｸﾘｱｰ	うつ伏せ頭相手方向	K K K
ディレイあり　全てその場おきあがりのみ		
ﾛｰﾘﾝｸﾞｸﾘｱｰ	仰向け足相手方向	K K K
ﾋｰﾙｷｯｸ	仰向け頭相手方向	K K K
ﾛｰﾘﾝｸﾞｸﾘｱｰ	うつ伏せ頭相手方向	K K K
ﾋｰﾙｷｯｸ	うつ伏せ足相手方向	K K K

下段蹴り起き上がり攻撃

ﾛｰｸﾘｱｰ	仰向け足相手方向	⬇K K K
ﾛｰｸﾘｱｰ	仰向け頭相手方向	⬇K K K
ﾛｰﾎｰｽｷｯｸ	仰向け頭相手方向	⬇K K K
ｽﾗｲﾃﾞｨﾝｸﾞｷｯｸ	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K
ﾛｰｸﾘｱｰ	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K
ﾀﾞﾌﾞﾙﾋｰﾙｸﾘｱｰ	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
ﾛｰｸﾘｱｰ	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
ディレイあり　全てその場起き上がりのみ		
ﾛｰｸﾘｱｰ	仰向け頭相手方向	⬇K K K
ﾛｰｸﾘｱｰ	仰向け足相手方向	⬇K K K
ﾛｰｸﾘｱｰ	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
ﾛｰｸﾘｱｰ	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K

ジェフリー＝マクワイルド

中段系起き上がり攻撃

ｽﾋﾟﾆﾝｸﾞｱｯﾌﾟｷｯｸ	仰向け足相手方向	K K K
ﾗｲｼﾞﾝｸﾞﾋｰﾙｷｯｸ	仰向け頭相手方向	K K K
ﾗｲｼﾞﾝｸﾞﾋｰﾙｷｯｸ	うつ伏せ足相手方向	K K K
ｽﾗｲﾃﾞｨﾝｸﾞﾍｯﾄﾞﾊﾞｯﾄ	うつ伏せ頭相手方向	K K K
ｽﾋﾟﾆﾝｸﾞｱｯﾌﾟｷｯｸ	うつ伏せ頭相手方向	K K K
ディレイあり　全てその場起き上がりのみ		
ｽﾋﾟﾆﾝｸﾞｱｯﾌﾟｷｯｸ	仰向け足相手方向	K K K
ﾗｲｼﾞﾝｸﾞﾋｰﾙｷｯｸ	仰向け頭相手方向	K K K
ｽﾋﾟﾆﾝｸﾞｱｯﾌﾟｷｯｸ	うつ伏せ頭相手方向	K K K
ﾗｲｼﾞﾝｸﾞﾋｰﾙｷｯｸ	うつ伏せ足相手方向	K K K

下段蹴り起き上がり攻撃

ｽﾋﾟﾆﾝｸﾞﾛｰｷｯｸ	仰向け足相手方向	K K K
ｽﾋﾟﾆﾝｸﾞﾛｰｷｯｸ	仰向け頭相手方向	K K K
ﾛｰﾀﾞﾌﾞﾙﾋｰﾙｷｯｸ	仰向け頭相手方向	K K K
ｽﾗｲﾃﾞｨﾝｸﾞｱｯｸｽ	うつ伏せ足相手方向	K K K
ｽﾋﾟﾆﾝｸﾞﾛｰｷｯｸ	うつ伏せ足相手方向	K K K
ｽﾋﾟﾆﾝｸﾞﾛｰｷｯｸ	うつ伏せ頭相手方向	K K K
ｽﾗｲﾃﾞｨﾝｸﾞﾍｯﾄﾞﾊﾞｯﾄ	うつ伏せ頭相手方向	K K K
ディレイ　全てその場起き上がりのみ		
ｽﾋﾟﾆﾝｸﾞﾛｰｷｯｸ	仰向け頭相手方向	K K K
ｽﾋﾟﾆﾝｸﾞﾛｰｷｯｸ	仰向け足相手方向	K K K
ｽﾋﾟﾆﾝｸﾞﾛｰｷｯｸ	うつ伏せ頭相手方向	K K K
ｽﾋﾟﾆﾝｸﾞﾛｰｷｯｸ	うつ伏せ足相手方向	K K K

影丸

中段系起き上がり攻撃

双踵脚	仰向け頭相手方向	K K K
後旋腿	仰向け頭相手方向	K K K
後旋腿	うつ伏せ足相手方向	K K K
前旋腿	仰向け足相手方向	K K K
後旋腿	仰向け頭相手方向	K K K
後蹴腿	うつ伏せ頭相手方向	K K K
ディレイあり　全てその場のみ		
前旋腿	仰向け足相手方向	K K K
後蹴腿	仰向け頭相手方向	K K K
後旋腿	うつ伏せ頭相手方向	K K K
背旋腿	うつ伏せ足相手方向	K K K

下段蹴り起き上がり攻撃

後掃脚	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K
前掃旋腿	仰向け足相手方向	⬇K K K
後掃旋腿	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K
後掃旋腿	仰向け頭相手方向	⬇K K K
地掃旋腿	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
前掃旋腿	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
ディレイ　その場起き上がりのみ		
後掃旋腿	仰向け頭相手方向	⬇K K K
前掃旋腿	仰向け足相手方向	⬇K K K
前掃旋腿	うつ伏せ頭相手方向	⬇K K K
後掃旋腿	うつ伏せ足相手方向	⬇K K K

リオン＝ラファール

中段系起き上がり攻撃

登旋脚	仰向け足相手方向	K K K
背登起脚	仰向け頭相手方向	K K K
脚登双踵	仰向け頭相手方向	K K K
穿弓連腿	うつ伏せ足相手方向	K K K
背登起脚	うつ伏せ足相手方向	K K K
跳転踵脚	うつ伏せ頭相手方向	K K K
登旋脚	うつ伏せ頭相手方向	K K K

ディレイあり　全てその場おきあがりのみ

登旋脚	仰向け足相手方向	K K K
背登起脚	仰向け頭相手方向	K K K
登旋脚	うつ伏せ頭相手方向	K K K
背登起脚	うつ伏せ頭相手方向	K K K

下段蹴り起き上がり攻撃

疾地旋腿	仰向け足相手方向	↓K K K
疾地旋腿	仰向け頭相手方向	↓K K K
疾地双腿	仰向け頭相手方向	↓K K K
疾地背旋腿	うつ伏せ足相手方向	↓K K K
疾地旋腿	うつ伏せ足相手方向	↓K K K
疾地旋腿	うつ伏せ頭相手方向	↓K K K

ディレイあり　全てその場起き上がりのもの

疾地旋腿	仰向け頭相手方向	↓K K K
疾地旋腿	仰向け足相手方向	↓K K K
疾地旋腿	うつ伏せ頭相手方向	↓K K K
疾地旋腿	うつ伏せ足相手方向	↓K K K

舜帝

中段系起き上がり攻撃

金絞せん	仰向け足相手方向	K K K
廻旋脚	仰向け足相手方向	K K K
登側端脚	仰向け頭相手方向	K K K
撲虎	うつ伏せ足相手方向	K K K
登側端脚	うつ伏せ足相手方向	K K K
廻旋脚	うつ伏せ頭相手方向	K K K

ディレイあり。全てその場起き上がり

廻旋脚	仰向け足相手方向	K K K
登側端脚	仰向け頭相手方向	K K K
廻旋脚	うつ伏せ頭相手方向	K K K
登側端脚	うつ伏せ頭相手方向	K K K

下段蹴り起き上がり攻撃

仰穿腿	仰向け足相手方向	↓K K K
座架掃脚	仰向け足相手方向	↓K K K
座架掃脚	仰向け頭相手方向	↓K K K
払地撲虎	仰向け頭相手方向	↓K K K
後穿旋脚	うつ伏せ足相手方向	↓K K K
座架掃脚	うつ伏せ足相手方向	↓K K K
座架掃脚	うつ伏せ頭相手方向	↓K K K

ディレイあり。全てその場起き上がり

座架掃脚	仰向け頭相手方向	↓K K K
座架掃脚	仰向け足相手方向	↓K K K
座架掃脚	うつ伏せ頭相手方向	↓K K K
座架掃脚	うつ伏せ足相手方向	↓K K K

葵

中段蹴り起き上がり攻撃

霞切り	仰向け足相手方向	K K K
縦割り	仰向け頭相手方向	K K K
蛙蹴り	仰向け頭相手方向	K K K
縦割り	うつ伏せ足相手方向	K K K
霞切り	うつ伏せ頭相手方向	K K K

ディレイあり
全技その場起き上がりのみ

下段蹴り起き上がり攻撃

水切り	仰向け足相手方向	↓K K K
水切り	仰向け頭相手方向	↓K K K
水切蛙蹴り	仰向け頭相手方向	↓K K K
水面切り	うつ伏せ足相手方向	↓K K K
水切り	うつ伏せ足相手方向	↓K K K
水切り	うつ伏せ頭相手方向	↓K K K

ディレイあり。全てその場起き上がり。

水切り	仰向け頭相手方向	↓K K K
水切り	仰向け足相手方向	↓K K K
水切り	うつ伏せ頭相手方向	↓K K K
水切り	うつ伏せ足相手方向	↓K K K

鷹嵐

中段蹴り起き上がり攻撃

張り手回り	うつ伏せ足相手方向	K K K
張り手回り	仰向け頭相手方向	K K K
裏張り手	仰向け足相手方向	K K K
勝ち上げ	仰向け足相手方向	K K K
双手	うつ伏せ頭相手方向	K K K
勝ち上げ	うつ伏せ頭相手方向	K K K

ディレイあり。その場起き上がりのみ、

裏張り手	仰向け足相手方向	K K K
張り手回り	仰向け頭相手方向	K K K
勝ち上げ	うつ伏せ頭相手方向	K K K

下段蹴り起き上がり攻撃

下払い	仰向け足相手方向	↓K K K
滑り蹴り	うつ伏せ足相手方向	↓K K K
下払い	うつ伏せ足相手方向	↓K K K
下払い	仰向け頭相手方向	↓K K K
頭突き	うつ伏せ頭相手方向	↓K K K
下払い	うつ伏せ頭相手方向	↓K K K

ディレイあり。その場起き上がりのみ。

下払い	仰向け頭相手方向	↓K K K
下払い	仰向け足相手方向	↓K K K
下払い	うつ伏せ頭相手方向	↓K K K
下払い	うつ伏せ足相手方向	↓K K K



VIRTUA FIGHTER3





対戦攻略の章

勝利の先にあるもの

今度は浮かせてホイホイハァッ!

AKIRA



アキラ

担当：GYU

対戦基礎

裡門頂肘と新技で"押す"

エスケープ（以下E）などといった新システムの追加により、さらに戦略の幅が広がったVF3。しかしアキラをプレイするなら、やはり彼らしい"押し"を全面に打ち出した攻撃を心がけたい。まずは"押し"の起点となる攻撃とその攻撃からの連携について説明していこう。

中間距離から相手を攻めるなら、裡門頂肘や捜下崩捶といったガードされてもリスクの小さい攻撃がお薦め。

裡門頂肘で相手をよろけさせた場合は、さらに捜下崩捶やダッシュしゃがみからの馬歩衝靠といった打撃技や投げで攻める。または相手のガードを誘って撃歩翻誇で崩してもいいだろう。



裡門頂肘で相手がよろめいたら…、



ダッシュしゃがみからの馬歩衝靠などで攻める。

アキラにとって貴重な下段攻撃である捜下崩捶がノーマルヒットした後、守りに入りがちな相手には裡門頂肘や投げの2択で攻める。捜下崩捶後手を出してくるならばPKGでカウンターを取って投げにつなごう。捜下崩捶自体がカウンターでヒットしたなら、白虎双掌打による追い打ちが安定だ。



捜下崩捶がノーマルヒットした後は2択かカウンターP。

さて近距離で相手を押していくならば、撃歩翻誇を使っていこう。この技は中段攻撃と立ちガード崩しの自動2択攻撃となっていて、VF3アキラの攻撃の要となるものである。上手く相手を崩したなら、足位置を確認しつつ右端脚で追い打ちをかけて空中コンボを狙おう。

撃歩翻誇が打撃技としてヒットした場合は、相手のほうが一応先に動けるようになってしまうが、再度裡門頂肘で攻撃したり、Eで相手の攻撃をかわすといった戦術を取ろう。

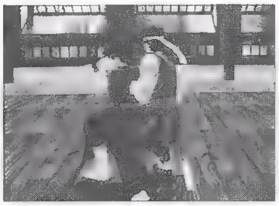
以上がアキラの攻撃の基本となるものだが、これらを単調に繰り出すだけではEでたやすく避けられてしまう。PKGなどを交ぜて緩急のある攻撃を組み立てるようにしよう。

鶴子穿林からの攻め

投げを決める場合は主に鶴子穿林を狙う。鶴子穿林はヒット後さらに追い打ちの可能性を秘めているからだ。

鶴子穿林後の追い打ちとしては躍歩頂肘↓修羅覇王靠華山といったものが代表的だが、これは相手の行動次第でかわされてしまうので、状況によって攻撃を変える必要がある。

相手が鶴子穿林後、Eで避けるようならダッシュで接近して、投げや崩撃雲身双虎掌で追い打ちを狙おう。中には躍歩頂肘を1発くらう覚悟で、しゃがみ歩きする相手もいるだろうが、この場合はダッシュ↓ダッシュしゃがみ馬歩衝靠を狙ってもいいだろう。鶴子穿林後の攻防は読み合いの要素が強いが、これに勝てばハイリターンを得ることができるので果敢にチャレンジしよう。



鶴子穿林後の躍歩頂肘をかわされるようなら、



そしてキャーッチ!!

投げは主に鶴子穿林で十分だが、状況によっては大纒崩捶も狙ったほうがもちろん良い。大纒崩捶後は撃崩捶による追い打ちが確実に決まるので、忘れないこと。

空中コンボ

アキラの空中コンボは追い打ちに修羅覇王靠華山を決めるのがセオリーだ。浮かせ技は色々とあるが、基本は以下の3つ。特に馬歩衝靠からの連続技は即戦力となるだろう。

●側腿（裡門頂肘OR躍歩頂肘）カウンター↓修羅覇王靠華山

側腿スタートのものは確実性が薄く、決まればラッキーと思う程度のものだが、馬歩衝靠スタートのものはノーマルヒットでも軽量級までは確定。アンジュレーション次第では鷹嵐以外のすべてのキャラに決めることができる優れものだ。カウンターヒットならなお可。

●馬歩衝靠↓修羅覇王靠華山

●撃歩翻誇（崩し）↓右端脚↓修羅覇王靠華山

撃歩翻誇や開跨で相手を崩した直後に右端脚を決めると通常よりも相手を高く浮かせることができる。開跨ならその場で右端脚を出してもヒットするが、撃歩翻誇の場合は崩したときの足位置が並行でなければヒットしない（アンジュレーションも関係あり）。またわずかにダッシュしてから出したほうがヒットしやすいぞ。



捜下崩捶がノーマルヒットした後は2択かカウンターP。



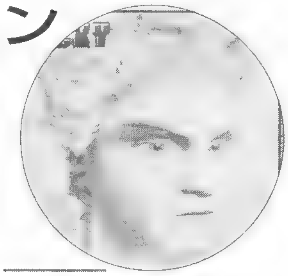
捜下崩捶がノーマルヒットした後は2択かカウンターP。



捜下崩捶がノーマルヒットした後は2択かカウンターP。

新コンビネーションで揺さぶれ！

JACKY



ジャッキー

担当：C　LAN

対戦基礎

ライジングエルボー、及びコンボエルボースピンキック、ダッシュハンマーキックといった継承技に加え、新しく加わった連携技が今回ジャッキーの軸となる。

継承技のうちその使用頻度が少し落ちそうなのがスラントとサマー。決して使えない技ではないが、いくつかの欠点ができたため（技表参照）、かつてほどの猛威は振るえないだろう。

新連携は下段を重視

新しく追加された技のうち、使えるのが下段関係のコンビネーション。それもパンチロースピンやスラントロースピンのようなダウンを奪えるタイプではなく、新型の半回転する下段回し蹴りのほうだ。ある意味ではこの技がスラントに代わる新兵器として台頭してきたともいえる。

この下段蹴りはダウンを奪うことはなく、かつ硬化時間も決して短いわけではない。しかしそれを補ってあまりある長所が隠されているのだ。

それは「カウンターヒット時に投げ技が連続技になる」ということ。カウンター音がしたら、先行して投げ技のコマンドを入力しておくと、ローキックの硬化が解けると同時に投げが成立する。

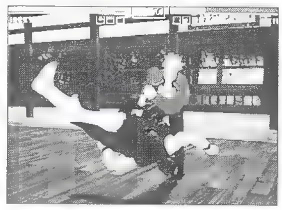
具体的な技でいうと、

●ダブルローキック
●ダブルパンチロースピンキック
●エルボーナックルローキック
●コンボエルボーナックルロースピンキック

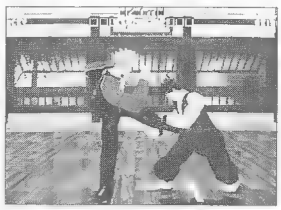
この4つである。このうちダブルローキックはもちろん1発目でも可能である。ディレイを混ぜたりすると効果倍増。相手が立ち状態で、かつ「ガキン」ならば投げ確定だ。



ローキックがカウンターならば‥。



投げ技が連続になる。



こっちのローキックでもOKだ。もちろんカウンターでね。

注意してほしいのがしゃがみ投げを持ったキャラ。ローキックがガードされたときは打撃技でも返されるが、しゃがみ投げはノーマルヒットの場合でも返されてしまう。カウンターの場合は一応勝てるがほぼ5分。余談を許さない状況だ。だが返すほうも早い反応が必要なので、ある程度は使っていっても構わないだろう。

中段技はエルボーメインに

ローキック系で下段を警戒させたら、中段の出番だ。というよりもジャッキーは中段攻撃が強力なキャラ。中段メインで攻め、ガードされるようになってきたら投げ技、あるいは前述の下段でガードを揺さぶるといったほうが順番的には理にかなっているかも知れない。

前置きはいいとして、VF3で最も頼りになる中段攻撃といえば、やはりライジングエルボーだ。エルボーよろけからのコンボこそ入らないが、二択をかけることはできる。

基本コンセプトは、エルボーが入ったらスピンキックでダウンを奪って小ダウン攻撃。ここまでが1セットになる。



エルボーがヒットしたら・・。



すかさずスピンキック。よろけていれば二択にいくのも手。

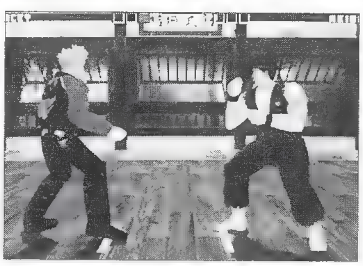
エルボーが入ったときだけスピンキックにつなげることができるようになればかなり心強い。ガードされたときは、ディレイスピンキックやエスケープなどでいったん様子を見よう。ガードされそうならばエルボーナックルに派生させてもいい。

今も昔もエルボーはジャッキーにとって重要な技なのだ。

コンボエルボーの使い道

VF3になってつながりにくくなったコンボエルボーだが、使い道はまだまだある。

まず覚えてほしいのが、連続になる間合いである。大体ラウンド開始時くらいを目安にしておこう。Pを出せるギリギリの間合い、これがコンボエルボーがつながる間合いだ。コンボエルボーで切り込むときは、この間合いを意識して、Pが入ったら迷わず最後までつなげよう。



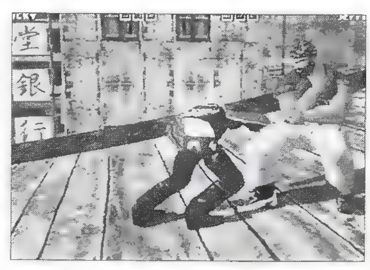
コンボエルボーがつながるのはこのくらいの間合いからだ。

ただ注意が必要なのは、アンジュレーションがある場合だ。登り坂全般ではつながらないので気をつけよう。

コンボエルボーは攻防に使うという以外にも使い道がある。それは返し技だ。要はガードした後に間合いが離れ、かつ硬化の大きい技ならコンボエルボーが返し技になるということである。

ダッシュハンマーやサマーソルトのような技をガードした後には迷わずコンボエルボーを繰り出そう。

すべてにおいて例外的なのが鷹嵐。くらいモーションが長いのか、コンボエルボーやジャブダブルストレート、ダブルパンチスナップキックなどが全段入る。これをしっているだけで、鷹嵐とは随分やりやすくなるだろう。



上り坂ではつながらなねえ。おそるべしアンジュ。

こう…何というかグッと くるものがきて…

SARAH



サラ

担当：ワイルダーKEI

対戦基礎

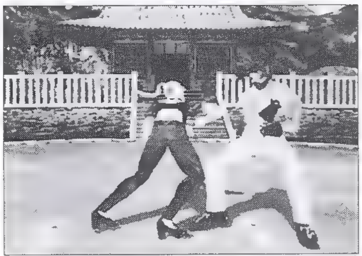
攻めの主軸となる技は何か？

今のこの段階で決定してしまうのは、早いと思うがとりあえず、相手を攻めていく上でよく使う技を見ていくとしよう。

普通に相手と対峙しているときに使う技は、エルボーサイドチョップ、Dジョイント、エルボーヒールソード。そして、ロースピンキックだ。もちろん使う技はこれだけではないが、あくまでも代表的な一例だと思ってほしい。

今まで使っていた戦法の一つに、Dジョイントのエルボーからニーキックにいく間を遅らせて出す、ディレイを使ったものが挙げられる。

が、今回は新しくエスケープというシステムが加わったので、ディレイをかけて技を出すということが、それ程有効ではなくなった。ディレイをかける時間の長さにもよるが、エルボーからニーキックにいくまでに避けられてしまうのである。ゆえに、ディレイ時間は短めにする必要がある。これは、エルボーヒールソードでもそう。

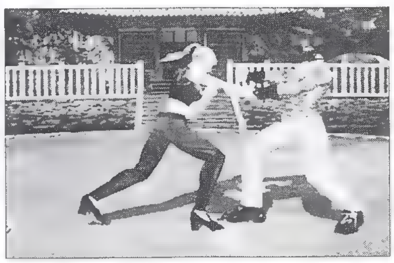


エルボーから。

特に、ニーキックを出す足と逆の方に避けられると、確実に空振りするので注意しよう。例えば、サラが1P側で足が正位置の状態だとする。これでDジョイントを出すと左足でニーキックを出すことになり、このとき相手が手前に避けると、もうこちらとしてはお手上げというわけだ。

そして、これを防ぐために使用するのが、エルボーサイドチョップだ。サイドチョップは相手の横移動に対して有効なので、使用率が高い。

ただし、この技は上段攻撃なので、エルボーのあとしゃがまれると空振りしてしまう。そこで、Dジョイントやエルボーヒールソードと使い分けるのだ。



サイドチョップにするか…



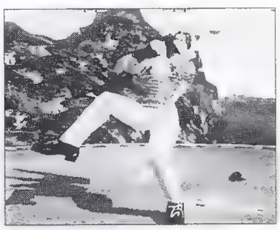
それともヒールソード狙いか（ニーキックでもいい）。

しゃがみながらエスケイプする相手には、ロースピンキックを使おう。相手の癖を読んで、エルボーからサイドチョップにするかニーキックにするかを使い分けよう。

これで、もしエルボーで相手をよろけさせた場合はどうだろうか？再び中段、もしくは下段、投げという選択がある。ここでは、投げに注目しよう。サラにも投げ技が色々と加わって嬉しい限りだが、キャッチ投げであるローリングフェイスクラッシュを狙ってみよう。投げ技の中では、一番減るぞ。それと、これは相手に起きあがり蹴りをヒットさせたときにも有効だ。



起き上がり蹴りヒット！



そしてキャーッチ!!

だが、間合いや角度によっては投げられないことがあるので、無難にいくなら近づいてコマンド投げを入れた方がいいだろう。

同じニーでも浮きが違う

同じニーキックでも、Dジョイントで当てた場合とニーキック単発で当てた場合とでは、相手の浮かせ具合が全然違う。単発で当てたほうが、より相手を高く浮かせることができ、空中コンボもやりやすい。注意してほしいのは、Dジョイントでディレイをかけてニーキックの部分だけを当てても駄目だ…という点だ。あくまでも、⇨Kを単発で当てるということなので、たまにはニーキック一発を狙ってみよう。どちらかというと、八の字状態からのほうが相手にヒットしやすい。これで相手を浮かすことができたら、サマー、ジャックナイフ、エルボーヒールソード、コンボライジングニーを狙ってみよう。

それから、ライジングニーコンボからも空中コンボを狙うことができ、足の位置が八の字スタートで2発連続でヒットした場合にも、先ほど述べたサマーやエルボーヒールソードを当てることができる。



ガインガイ〜ン！



シャコッ！重量級にもこの通り！

また、ライジングニーコンボにディレイを長めにかけると、着地と同時にニーキックを出す。このニーキックは単発で出したものと同じ効果があるので、ヒットしたら空中コンボを狙おう。鷹嵐を除く重量級にも決まるのは魅力だ。

ちなみに、八の字状態からライジングニーコンボに長めのディレイをかけて出した場合、着地に出るニーキックは八の字状態から出ているぞ。八の字八の字とうるさく言っているが、八の字スタートなら、トーキックジャックナイフ→ジャックナイフサイドキックが中量級まで連続技になる。

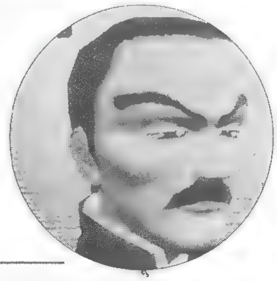
ムーンサルトを使おう

ムーンサルトは、使い所さえ間違わなければ、かなり有効に使っていける。使う場面としては、相手をダウンさせたとき、エスケイプから…などがある。ムーンサルトで着地したら、すぐに技を出さずにもう1回ムーンサルトを出すのもいい。

この着地したときの位置は、なるべく相手との距離が離れているほうがいい。あまりにも近いと、すぐ振り向き攻撃をくらってしまうからね。相手の背後を取ることができたら、ロースピンキックやフルスピンヒールキックを狙ってみたり、エスケイプを使ってみよう。

新しい連携を確立しよう

LAU



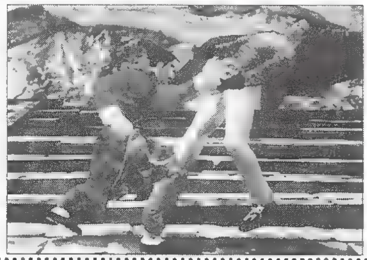
ラウ

担当：がっちん

対戦基礎

ここではラウの基本連携を考えていこう。

前作では斜上掌を全面に押し出しての攻撃がいちばんのウリであったが、バーチャ3ではしゃがみパンチからの斜上掌が止められやすいことと、相手がしゃがみパンチや立ちパンチであった場合、たとえ斜上掌でカウンターを取っても相手を浮かせられない、ということもあり、斜上掌一辺倒ではちょっとツライ。



斜上掌で押すばかりがラウではなくなった。

かと言ってもお手上げではない。それに変わりうる、強力なコンビネーションも用意されているので、そのあたりを中心に話を進めていこう。

それらの技とは、背旋連掌と鳳凰槍掌。それに空中コンボ関係も軽く触れておこう。

背旋連掌からの連携

背旋連掌とは転身双虎掌の2発止めの技で、相手に背を向けたままの状態で終わるのが特徴。この2発目にパンチでカウンターを取れれば相手を浮かすことができるが、これが目的ではないので注意してくれ。浮いた場合はそれはそれでOKとしよう。

問題はこのあとのラウの行動。オススメを挙げてみると、

●もう一度背旋連掌
●座架旋腿（⇩K）
●転身双虎掌を出し切る
●エスケープ

となる。

もう一度背旋連掌というのは、相手に背を向けた状態からの振り返りパンチを利用しての背旋連掌である。

この連携を数回続けることにより相手を動かそうというわけである。逆に様子を見ようとする相手には、振り返り立ちパンチからの投げやそこからの派生で攻めていこう。



座架旋腿の下段攻撃がいちばんベーシック。

座架旋腿は単純な下段攻撃だが、初心者やラウ慣れしていないプレイヤーには有効。また、うまいヤツには絶対に効かないというわけでもないので使っていく連携ではある。この攻撃を起点として変化させていけるようになればイイ感じだ。

また、ラウが背を向けた瞬間に素早い反応で動いてくる相手には、転身双虎掌まですべて出し切る行動も必要となってくる。たしかに、ガードされてしまうと反撃確定なので多用はできないが、カウンターヒットを取れれば大きなダメージを得られる。勝負どころを見極めよう。



攻めつつのエスケープは重要な行動だ。

そして最後のエスケープ。現在ではこの行動がいちばんオススメで、読みとノリ?でかなりのラッシュが続けられる。これを防ぐには思い切ってラウを投げに来るのがベストだが、そういった行動は意外と取れないもの。

そこで固まっているところに地掃腿や中段蹴り、さらに、飛燕転身掌で大ダメージを狙うなど一気にたたみかけてもいい。

鳳凰槍掌で押せ

鳳凰槍掌は中段→上段のコンビネーションだが、しっかりとつなげれば連続攻撃として成立する。

ただ、問題はこの2段目ヒット後のお互いの状態である。この状態は双方まったくの五分であり、ラウよりパンチの早いキャラには不利かもしれない。

しかし、実際はやはり押しているラウの方が有利であり、ヘタに手を出すと鳳凰槍掌が連続でヒットすることも珍しくはない。たまには強気のゴリ押しで攻めまくろう。



強いぞ鳳凰槍掌。このあとは地掃腿がオススメ。

空中コンボは?

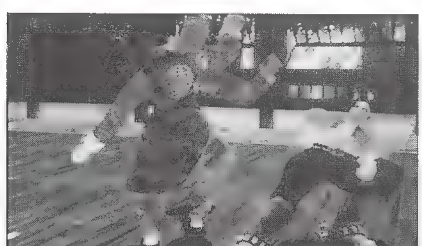
やはりラウとして気になるのは空中コンボ。バーチャ3での空中コンボを探っていこう。

いままでのような斜上掌P止めからの拾い直しは今回はツライ。よって、斜上掌や順歩冲掌で相手を浮かせた場合は、そのまま出しきり転身脚と転身掃脚を判断したほうが効率はいいだろう。

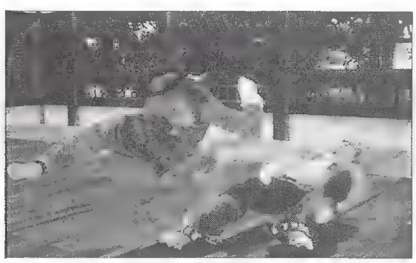
で、今回狙っていく空中コンボは飛燕転身掌が使いやすい。いちばんの狙い所は相手が投げ抜けの入力をしているとき。もちろん投げ確定の技をラウがガードしたときだ。このとき、素直に投げてもいいのだが一発狙うのなら飛燕転身掌。

さらに、読みに自信があるのなら旋風牙→飛燕転身掌→連掌転身掃脚で体力の半分は奪える。もちろん連掌転身掃脚は飛燕転身掌からの先行入力だ。これは、旋風牙をガードされるかしゃがまれるまで使っていいだろう。

さらに、この飛燕転身掌を利用したいのなら連環虎燕掌のあとでもいい。この場合、連環虎燕掌の斜上掌の部分で浮かす必要がある。



飛燕転身掌で浮かし直してからの空中コンボ。◀



これができるようになると大ダメージを期待できる。

以上がラウの攻め方。ディフェンス面も触れたかったが次の機会にするとしよう。ラウはコマンドが難しいので、技がスムースに出せるようになるだけで格段にレベルがアップするぞ。

やっぱりクンフー足りないわね!!

PAI



パイ

担当：N.O

対戦基礎

下段で誘って中段、投げで勝つ

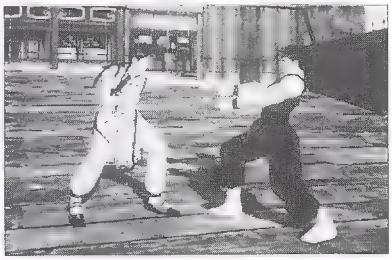
VF3のパイは蒼下捶を始めとした強力な下段攻撃の数々を身につけ、非常にバランスのとれた闘いかたが可能になっている。

攻めの基本となる技は…、

●蒼下連捶シリーズ
●沖拳、連掌

がメインとなる。

沖拳（P）、連掌（PP）は牽制および相手の技を止めるのに用いよう。特にパイのPは全キャラ中で最速を誇る。小刻みにPを打って、試合を自分のペースのままリードしよう。PやPPは適切なシーンで使えば相手の攻撃を簡単に止めることができるので、考えて使っていきたい。



パイは立ちPの性能が高い。牽制にも攻撃にも使える。

立ちPに交えて使っていくのが、新技である蒼下連捶シリーズ。これらの技は下段スタートで、相手の注意をしゃがみに向けるのに重宝する。なかでも、蒼下連捶は立ち状態の相手に当てれば、2発めの攻撃であるPも連続ヒットする。これを連続でもらってしまうと結構なダメージになるため、相手もかなり警戒してくるはずだ。こうして相手に下ガードを意識させたら、次は中段攻撃の登場だ。

中段攻撃でかなめとなってくるのは、

●穿冲拳
●穿冲腿
●蒼下連捶掌

…あたり。

穿冲拳はVF2でもおなじみの、ガードされても隙のない中段攻撃。これは下段に意識が向いている相手への軽いジャブのようなもの。「しゃがんでばかりもいられませんよ」というようなつもりで出すといい。

これで相手が手を出してくるようになったら、穿冲腿（⇘K）で浮かしを狙う。この技はカウンターをとってヒットさせれば、浮かせることができる。また、おなじような使い方で、蒼下連捶掌も交えていく。蒼下連捶掌は当たりさえすればノーカウンターで鷹嵐以外のキャラに連環転身掃脚が入るぞ。浮きは大きいが、そのかわり穿冲腿と違ってガードされたときに反撃を食らいやすい。できるだけ、ここぞというときのために温存しておいたほうがいい。



蒼下連捶掌は奥の手。
ここぞという時まで温存しよう。

中級者以上になると、蒼下連捶は牽制用と知っているため、なかなかしゃがんでくれないこともある。そういうときに活きてくるのが投げ技だ。

蒼下連捶にひるまず、立ちガードが固いような相手は投げてしまおう。このときはなるべく掣燕掛塔にしたいが、VF3では「投げ抜け」がある。たまに違った投げも交えて、抜けられないようにしよう。



蒼下連捶に対してもしゃがまない相手には、投げ系を仕掛けよう。

起き攻めの極意

パイのエスケープは、全キャラのなかでもかなりシャープに動ける部類に入る。これを利用して、相手に隙の少ない技をガードさせてたあとに使うのがいいだろう。

このときもまず穿冲拳やPPなどで様子を見て、相手がどのような挙動を示すかチェック。常にこちらのエスケープタイミングがバレないように心がけよう。



エスケープは相手にタイミングを読まれないように!!

これは本誌ムック「VF2 act3」のパイのページで一度書いているが、相手の起き上がりを攻める際に飛燕単脚でダウン中の相手を跳び越え、背後から攻撃するのがVF3でも極めて有効だ。

ダウン中の相手を跳び越えることができる主な技は、固有技では飛燕単脚、飛燕弾腿、翻身跳端脚。このなかでは硬化時間のことを考えても、飛燕単脚がいい。

まず相手をダウンさせたら、起き上がりかたをみる。相手がその場起き、または回転起きした場合はチャンス。飛燕単脚で跳び越えよう。これで相手の背後をとり、背後攻撃を仕掛ける。背後攻撃はKの掃脚か、⇩Pで出せる振り向きの蒼下捶からのコンボがいい。



相手の起き上がり方向を見て飛燕単脚で裏周りして…、



背後から攻撃する。

また相手の起き上がりかたを見ないで、相手がダウンしたらすぐ飛燕単脚で跳び越え、相手の動きを背中越しに見ながら応対する方法もある。このときは背中向きなので、エスケープも交えると戦略に幅が出せる。



単脚のあとでさらにエスケープしてもいい。

パワーアップした空中コンボ

WOLF



ウルフ

担当：ギィ

対戦基礎

決めろ2回転半

小カウンターによるダメージの増加もなくなり、投げ抜けされるようになったとはいえ、やはりウルフの切り札はジャイアントスイング。今も変わらず、最強の投げ技であることにかわりはない。

今回は投げ抜けされるのでこれだけを狙って行くわけにはいかない。ジャイアントスイング5割、残りはS.S.D.、リストロックスロー、ブレーンバスターの3つの投げ技を状況に応じて使い分けていこう。

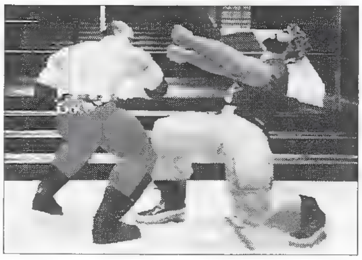
今回のウルフで確実に投げを決められる状況は、相手の技の硬直の他に、

・コメットフックがしゃがんでいる相手にヒット、よろけているところ。

・しゃがみKがカウンターヒットしたとき。

といった状況で投げることができる。当然ながらこのとき、投げ抜け以外で逃げられることはない。

また、確定状況でも狙うべき状況は数多い。エスケイプを読んだときや、逆にエスケイプで相手の攻撃をかわした



よろけたら投げ確定。要一瞬前進。見てからできれば本物。



こっちは簡単。音でカウンタを判断してから悠々入力可能。

とき、そしてダブルクローの後など、こちら側が有利な状況での中段攻撃との2択といった場面だ。こういった状況ではよほど相手が警戒していない限り、使うのはジャイアントスイングのみでかまわない。

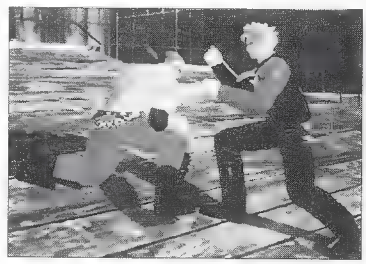
また、エスケイプを読んだとき。あるいはエスケイプで相手の攻撃をかわした場合は通常の投げだけでなく、キャッチ、またはフランケンシュタイナーを狙うのもいい。

決めろ空中コンボ

強力な投げ技と対をなすのが、相手を浮かせて空中コンボを決めることのできる中段技の存在。具体的にはショートショルダーとニーブラストだ。基本的には近距離でのコンビネーションからなど、両者ほぼ互角の状況からは発生が早く隙の少ないニーブラストを、こちら側に主導権のあるような状況や、前触れなしにいきなり仕掛けるような場合はより高いダメージを与えうるショートショルダーを使っていこう。

2択に持ち込むために

いきなり、投げかショルダーか、と狙ってみても、2択と思っているのはこちらだ



図々しくいこう。ガードされたら投げ抜けの準備だ。

け、理論的ではない。相手に2択であると判断させるためには、「2択の始点となる技（行動）」が必要になってくる。

この起点となる技（行動）の例を挙げてみると。

・立ちP
・ボディブロー
・コメットフック
・バーティカルアッパー
・ダブルクロー
・キャッチ
・避け

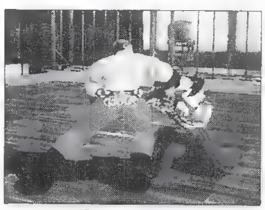
これらは避けを除き、「相手にヒットしたとき」のみ攻撃の起点として成り立つことに注意。ガードされた場合は返し技を喰らうものもあるが。基本的には若干不利な状況下での2択に持ち込まれる。

この中で立ちP、ボディブローは接近手段も兼ねている。ここからは直接投げと中段の2択に行くより、投げと避け、で攻めていくのがおすすめ。ここで相手が手を出してきた場合、中段技では打ち負けてしまう可能性が高いためだ。

この距離で避けた後は、かなり相手に接近できているはず。この間合いになってやっとコメットフックと投げとの強力な2択の出番。コメットフックはよろけさせることができなくともヒットさせれば優先権はまだこちらにある。投げに行くか、またはさらにコメットフックで行くか、投げがすかるかコメットフックがガードされるまでしつこく行こう。



連係の一例。PKキャンセルから、



エスケイプ→コメットフックを間髪入れずにつなぐ。



ヒットさえすれば投げとコメットフックの2択は続く。

遠距離攻撃も強いぞ

バーティカルアッパーは相手の連係をしゃがみPで止めたときや、下段攻撃をガードした後などが使いどころ。この後は投げ、避け、中段いずれも効果的だ。

そしてダブルクローで引きずり起こした後は、ショートショルダーと投げとでほぼ完全な2択になる。ただし、投げの場合逆に投げられてしまうことも多い。その場合フランケンシュタイナー、アックスラリアート、ロードロップキックなどを使っていこう。



この後がお楽しみ。引きずり起こせる状況を覚えろ。

連係に組み込むには向かないが、若干間合いが離れ、仕切り直しになったときに役に立つ技も多い。

まずはしゃがみK立ちPなどに対するカウンター狙いだ。

そして対避けを兼ねたグリズリーラリアット。威力は低いが心理的効果は絶大。

対してしゃがんでいる相手にはドロップキック。モーションが早く、見切られづらい。立ちガードに対してはアックスラリアートとフランケンシュタイナー。もちろん見てからでは手を出しても無駄だ。

やはり投げで勝ちたい JEFFRY ジェフリー



担当：MVP

対戦基礎

すばらしい肉体美を持つジェフリー。重量級と呼ぶにふさわしい力強い打撃技と数々の投げを使いこなし今日も新たな相手を求めてさまようのである。

基本を知る

やはり対戦するからには知っておかないといけないことがある。

それはまずジェフリーのスピードだ。

ジェフリーは重量級であり一発が痛い？かわりに出が遅く硬化が長い技ばかりである。



出が遅く硬化が長い技が多いので注意すること。

従って何も考えずに技をばんばん出そうとしても相手にどんどん返し技を入れられて終了ということになってくる。

さいわいジェフリーは投げ技が豊富で、そのダメージも高いものが多いので、基本的な狙いは「投げ」で、打撃技はより投げやすくする為のものである、と認識しよう。

投げにいくにはだいたい2通りあり、

●相手の技の硬化を投げる

●自分の連携から投げる

のが普通である。VF3ではこれに加えて避けて投げるというのが入ってくるのも覚えておこう。

ガードが重要

技の硬化を投げる為にはガードの正確さと相手の技、連携を覚える必要が出てくる。これはもういろいろな人と対戦して覚えていくしかない。



ガードできれば投げを狙える技を覚えよう。

連携を考えてみる

自分の連携から投げる場合は、まず連携を考えていく必要がある。

使っていく技は基本的に技の硬化が短いとか相手をよろめかせられる等の要素が必要だ。

●P

やはり立P、しゃがみPは重要だ。PKキャンセル投げ等連携の始動となってくるのである。

●↓K



頼りになるP。ここから投げや打撃につないでいきたい。

今回この↓Kも使えるものとなってきた。カウンターをとると投げにつなげられるのである。



今回は↓Kもたまにはつかおう。カウンターで投げ確定っぽい。

●ダッシュエルボー、エルボーバット

この2つはしゃがんでいる相手をよろめかせられるので、その後ダッシュして投げ、中段の2択を迫ることができるのだ。おもむろに出していくかPKキャンセルから出していこう。



よろめきは重要。肘さまさまってかんじ。

●膝

相手がすぐにPを出してきたり連携にすぐに割り込んでくるようだとなかなか投げにいけないので、そういう時はこの膝でガツーンとカウンターで浮かしてあげよう。空中コンボは下P→ダッキングロー→ストンピングが安定していておすすめ。



すぐに返してくる奴は膝でカウンターを狙っていこう。

これらをうまく組み合わせていこう。

PKキャンセルから投げ、膝の2択や、ダッシュエルボーでよろめかす、よろめいたらまた膝か投げかの2択等、思いつくことはたくさんあるはずだ。

ヘルバンクハンマーも技表のほうを参考に連携に組み込んでいこう。

投げはどれを使うか？

投げ技はたくさんあるがはたしてどれを使っていけばいいのだろうか？

ダメージと入力の楽さからピックアップしていくと、

●スプラッシュマウンテン

●バックスロー

●バックフリップ

の3つだろう。きちんと決める時はスプラッシュ、バックスローで投げ抜けされにくいようにしていく。バックスローからは背後投げを狙っていこう。

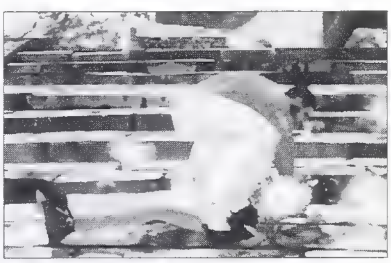
バックフリップはとっさに投げられると思ったときに使っていく。



意外に重要P＋G投げ。

デビルリバースクローを使おう

デビルリバースクローを入れた後、ジェフリーのほうが早く動けるので、ここから2択、3択をかけられる。この時に入れていく技をデビルリバースクローにつなげられるものにしていけば、どんどん引き起こしていける。読みが当たればそれだけでKOすることもできるのである。この技は非常に重要だ。



読みさえ当たればデビルリバースクローだけでかっていける。

単発技の多いカゲだが

KAGE



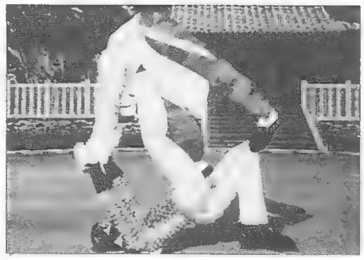
影丸

担当：ボボじじみ

対戦基礎

キャラクター性能は？

移動、攻撃と何に付けてもスピードの早いカゲ。立ちパンチの攻撃発生は、キャラクター中でも最速を誇り、そこから繰り出す連携技は止めることが困難になる。



VF3でも、やっぱり勝利の要「弧延落」

カゲが主体とする武器は、パンチ系と旋蹴り、龍尾閃といった基本的に攻撃発生の早い技。上、中、下段と豊富な技で相手を翻弄し、スキができたら必殺技の弧延落を決め、空中コンボによって体力を奪うのだ。

基本的な闘い方は？

闘いにおいては、有利になる技をいかに上手く、組み立てるかが勝利へのポイント。

カゲの場合は、弧延落を狙いつつ龍尾閃、旋蹴り、肘打ちなどエスケープを踏まえて闘う。

これらの技を使うにはちゃんとした理由がある。龍尾閃なら中段に気を当てやすくするため下段に気を引かせることができる。それとは逆に旋蹴り、肘打ちといった中段攻撃は相手を立たせることになる。



ガードできれば投げを狙える技を覚えよう。

基本的には、これらの相手との駆け引きによって闘いがながれる。

もっと具体的な内容になると、肘打ち、これは相手がしゃがんでいる状態にヒットすると、よろめかせることが可能で、そこに中段ｏｒ投げ、下段攻撃の二択を迫ることができるのだ。ここでも相手との駆け引きが必要になる。



下段攻撃の龍尾閃。この技には色々な意味が含まれている。

勝利への要因とは？

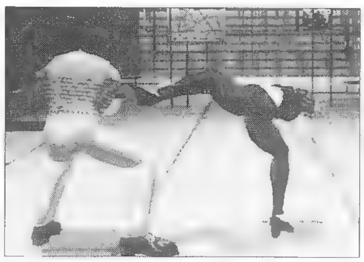
相手に必ず勝つ、これは非常に難しいことだが、逆に考えれば簡単なことでもある。カゲは、そんな中でも強くいうことができるだろう。

まず、起き上がり攻撃（中段、下段蹴り）があるが、これをガードしたとき、このような危険を冒し、それが成功した状況では、必ずなにかしらの返し技が存在するのだ。

上段蹴りならば、確実に投げを決めることができるので、大ダメージを与えることができる弧延落、浮霞で二択をかける。



中段攻撃の肘打ち。よろめきは攻撃連携のスタート地点でもある。



起き上がり上段蹴りをガードしたら…。

下段なら、状況で異なるが、信用度の高い肘打ちがヒットし、よろめかせることができる。ここから自分の攻撃連携で二択を迫るのだ。

この2つの場面でいかに相手に読み勝つかで勝利への距離が近くなるのだ。

もう1つの大きな要因とは、エスケープの使い方。カゲがエスケープを主に使用する場面とはスキのない技、これをガードされたとき。つまり、肘打ちや中段蹴り、龍尾閃が挙がってくる。

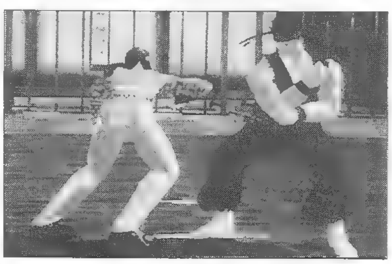
そもそもエスケープは、相手の攻撃ラッシュ時に使っても読み次第では上手くいくが、基本的には上手くいかないバクチの1つである。だが、自分が攻める分には、攻撃連携のつなぎとなるので、欠かせない行動の1つなのだ。

要するにVF2ならば、肘打ちをガードされると相手の攻め番になり、攻撃が途切れる。しかし、そこで相手の技を避けることができれば、再びそこから攻撃を仕掛けることができるのだ。

ただ、注意点としていっておくが、エスケープ自体には投げ判定が存在し、技をガードされてエスケープを行った際には投げられてしまう。



確実に投げが決まる。弧延落は受け流される可能性大。



スキのない技がガードされても…。



エスケープしていれば避けることが可能。投げはダメ！

ここでは、投げか打撃かを読むことが必要になるわけだ。最後にもう1つ重要な点を説明しておこう。自分の固有技もそうだが、相手の固有技もスキがないものばかりではない。ものによっては、あまりの硬化の長さに、出すことにかなりのリスクがある技も存在する。

これらの技をガードしたとき、適切な返し技を決めることができるかだ。

カゲならば、移動の速さとパンチの速さで、たいていの技を葉重ね（ＰＫ）で返すことが可能だ。相手に勝つには、これらの返し技を幾つ覚えきれるかも問題となってくるのだ。

今回は、ここまでしか紹介しきれなかったが、具体的な技連携のフローチャート、返し技は「ＶＦ3 act.2」で紹介するので、期待して待っていてくれ。

酔拳を具象化する唯一無二の存在

SHUN-DI



舜帝

担当：ボボじじみ

対戦基礎

クソじじいという俗称と共に皆に愛されてやまない舜帝であるが、このキャラクターを操るには、一体なにをすればいいのか？「この○ンコじじいが！」から「素敵です、老師」と呼ばれるためには、どういった戦法を組み立てればいいのか？ここでは基礎的なじじいの使い方について説明していこう。

あしたのじじい あしたのためにその1 性能を知る

じじいというキャラクターは、打撃技、投げ技ともにバランスのとれたものが揃っており、技のコマンドも簡単なので、比較的初心者でも使いやすいといえよう。ただ、一発逆転をねらえるような大技は持ち合わせていないので、何度も攻め勝たないと勝利が見えてこないキャラでもある。闘い方の傾向としては、Pや⬇Kでチクチク攻めて二択に持ち込んだり、誘い技を出しておいてそこに打撃を置いておいたりといったことが多いと言える。

では、具体的にはどのような技で攻めていけばいいのか？ 対戦を何度か経験すれば、「なんかわかんないけど、この技、よく当たってくれるな」といった技が出てくると思う。おそらく発生が早い中段技か、かわしながら攻撃できる技、それと下段技と言ったところであろう。技名であげると、

●測端脚（⬂K）
●桃腕撩拳（⇩⬂⇨P）
●月牙叉撃（⬇⇨P）
●倒脚（⇩K＋G）
●斜側連脚（⇨K＋E）
●龍尾脚（⇧K）
●背旋肘（⬃P）
●後蹴連腿（⬃KK）
●連環前旋掃腿（⇩P＋KK）

これらは、じじいの技の中で主戦力となるものばかりである。まだどんな技を使っていけばいいかわからない人はこれらの技をいつでも出せるようにしておこう。

ある程度、いろいろな技が出せるようになると、その技がガードされた後に無条件で返されてしまう場面が出てくる。こういったスキの大きい技を無意味に出してしまうのは非常に危険。どんな技が返されやすいのか（理論上の返し技が存在しても実際には返しづらいものもある）技表を参考にしながら、実戦で試しつつ覚えていってほしい。



酒数値が足りてるなら桃腕栽手から



連関前旋掃腿で安定。MAXゲージからこのとおり。

技を覚えたら次のステップだ。

あしたのじじい あしたのためにその2 そして連撃

単発の技を出してバックステップの繰り返し、のバーチャ素人からの脱却。それは連携を使いこなす所から始まる：多分。

立ちガードをしている相手にいきなり中段攻撃を出しても当たってくれる訳がない。投げに行こうとしても打撃で潰されてしまう。こういった状況に陥ったら、それは連携の出番である。連携とは、それまで単発で出していた技を当たりやすくするための布石や、より有利な状況で技を仕掛ける場面を作るためなどに役立つスキの少ない技で構成されたものである。

では具体例をあげてみよう。●連撃（PP）からの連携

じじいの最も重要な連携となるのがこのPP。ここからのバリエーションは豊富で、単純に投げと中段の二択にならないところがポイントだ。

また、PPがヒットすればさらに有利に展開できる。

詳しい派生はフローチャートを参考にしてもらいたい。

とにかくじじいの連携は、PP～が強いので、これで攻め込んでいこう。

●何仙姑（⇨PPPK）を使った連携。

何仙姑にディレイがかけられるのを利用した連携である。

⇨（PPP）を途中で止めて投げとK（ケツ）の二択にするものである。⇨（PPP）の部分でうまくディレイをかけて相手を立ちガードで固めたら投げのチャンスだ。ただし、ディレイの時間をあまり長くすると反撃されてしまうので注意しよう。

●仰穿腿（⬇K）からの連携

相手の連携を止める時や、重量級に引き起こされた時の回避に役立つ仰穿腿だが、ヒットさせれば、そこからこちらに有利な連携が仕掛けられる。派生に使えるものとしてはPP～やエスケープが有効。もちろん投げや中段といった、派生も使っていけばいいのだが、仰穿腿を見たときの相手の行動は打撃で来る確率が高いので、それに対する連携を取る方がいいだろう。

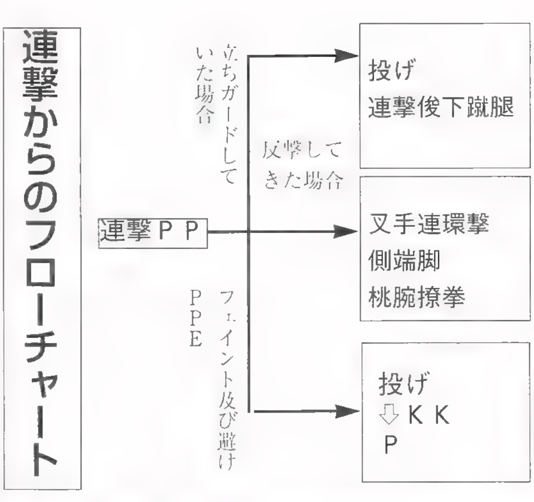
さあ、これでじじいの戦法はある程度見えたはず。これらの連携を基本として、そこからは君の個性あふれるじじいに仕上げてチョーダイ。酔拳は型にとらわれず…てね。あっ、そうそう投げは転身繰膀（⬂P＋G）、これを使いこなすのが勝利のカギだ。では、ACT2でお会いしましょう。



仰穿腿をあてておき、

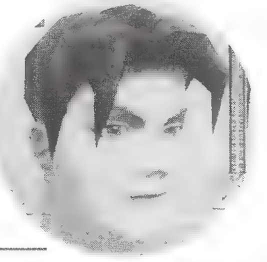


相手の反撃にエスケープ。「バクッ」てところかな。



スピードで勝負！

LION



リオン

担当：SHO

対戦基礎

VF2にくらべ、かなり強くなったリオンはもう最弱とは言わせない。

しかし、強くなったとはいえ弱点がないわけではないので、そのあたりを踏まえつつ攻略していこう。

基本戦法

リオンで攻めるにはいくつかの方法があるが、立ちPで攻めていくのが基本になる。

そこで、PPというように立ちPを2発で止めたあとの連携を考えてみよう。

PPで止めた後に何をするかが重要になる。そこで、いくつかの方法をまとめてみた。

- ●**連環穿掌**（PPP）
- ●**連捶掃手**（PP⇩P）
- ●**穿陰掌**（↘P）
- ●**盤肘**（⇨P）
- ●**エスケープ**

などが、おもな動きだ。

これ以外の動きがダメだということはないが、有効な行動としてあげてみたので参考にしてほしい。



PPの後を考えてみよう。

さて攻略にもどるが、最後までPを出し切るときは最初のPがヒットしていれば全てのPがヒットする。しかも、相手が倒れるのでそこに、軌腿（⬇K）→落穿手（↘P）まで入れてしまおう。これは最初の立ちPがヒットしたら最後まで出し切るようにするのが理想。

連捶掃手（PP⇩P）は始めから出し切るつもりで使ってもいい技。これは、PPのあとに、下段攻撃があるということを相手に警戒させるためだ。これによって、PPで止めたあとの中段攻撃が生きてくるというわけ。また、ただ出すだけではなくディレイをまぜていくのも効果的だ。ヒットすれば相手が倒れるので追い打ちは忘れないこと。

PP後の穿陰掌（↘P）はかなり有効でオススメしたい連携だ。PP後すぐに相手が立ちPや肘などを出してきた場合は無条件で負けてしまうのだが、連捶掃手（PP⇩P）やエスケープを見せておけば相手も動きにくいはずだ。

穿陰掌がヒットした場合は少し速めに投げコマンドを入力しておくのもいい。これは、穿陰掌が強制立たせ技のため相手がしゃがんでいても立たせることができるのだ。そこに投げをおいておけば以外と投げが入るわけ。また、投げを警戒してきて割り込んできたら、穿弓腿やエスケープに変えてみるのもいい。



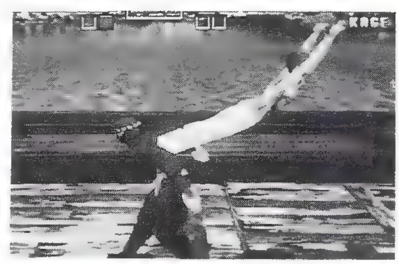
穿陰掌のあとには・・

落擊掌（↘PP）は1発目がカウンターであればれ2発目も連続ヒットになる。相手が倒れたら前掃腿が追い打ちで入るので覚えておこう。

PPを見てしゃがむ相手には、PP後の盤肘（⇨P）がいい。また連捶掃手で下段を警戒してしゃがむ相手には肘が有効。この状況で肘を出すと、相手がよろめくことが多いので、よく見よう。相手がよろめいたら前ダッシュして投げを狙うのもいい。

最後にエスケープだがこの連携の場合、ここでエスケープすることによって他の連携が生きてくるので重要なのだ。また、今紹介してきた連携の間にエスケープを入れても有効なので、ここだけしか使わないということはないようにしよう。

エスケープは『ここでエスケープ』というように始めから決めておいてもいいが、ワンパターンにならないようにするのがコツだ。



投げが入りやすい。

今紹介してきた連携で、PP後に穿陰掌を出すときには、PPG↘Pと入力しないと連捶掃手になってしまうので注意しよう。

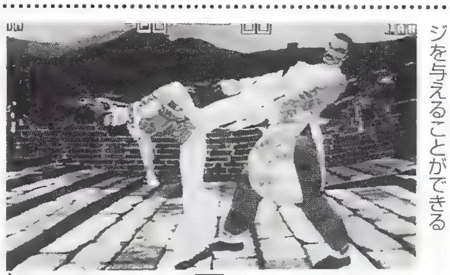
空中コンボ

疾歩昇穿掌（⬇⇨P）の後や、ヒザのあとには、斧刃連端脚（⇨⇨KK）などの空中コンボが入るのは一般的だが、ここで紹介するコンボは少し特殊なものだ。

何がコンボになるのかというと、後蹴腿（⇦⇦K）→背歩掃手（振向き後すぐP＋K）→斧刃連端脚（⇨⇨KK）というものだ。

これは、後蹴腿で浮かせて背歩掃手で相手を引き寄せ、斧刃連端脚をいれるのだが、後蹴腿のあとの背歩掃手は振向き後すぐにP＋Kを入力しないと出ないので注意してほしい。

背歩掃手のあとには、いろんな技が入るが、斧刃連端脚を入れたコンボが一番ダメージを与えることができる



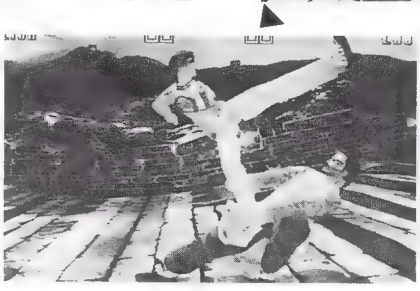
後蹴腿、

後蹴腿と背歩掃手までは上段攻撃なので普通に出したのではあまり当てることはできない。そこでエスケープから後蹴腿を出すことによって、ヒットする確立は格段にアップする。

重量級以外は、後蹴腿がカウンターでなくても斧刃連端脚まで入る。重量級も鷹嵐以外、カウンターであれば入るので覚えておこう。



背歩掃手



斧刃連端脚の新コンボだ！

リオンの技は、速いようで実はあまり速くないのが現実で、意外と割り込まれやすい。立ちPの出の速さも重量級の1つ上程度なので、開幕の立ちPは負けることが多い。

しかし、それを補う下段攻撃の多さと強さを考えれば妥当な線なのかもしれない。連携は止められやすいが、エスケープをまぜることによって攻撃のバリエーションは広がってくるはずなので、がんばってみてほしい。

かなり読み勝つことが必要

AOI



葵

担当：借金

対戦基礎

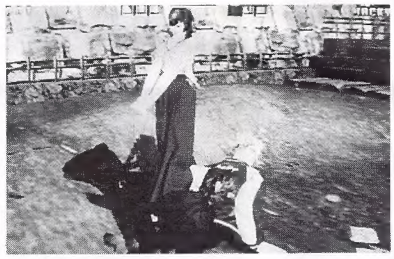
投げは使い分けていくもの

使っていく投げ技は、攻めに使うときはダメージを考えて脇絡みと蝶絡みの2つ。相手の技の隙に投げを入力する1フレーム投げでダメージを求めるなら木の葉落としがいい。後ろに相手を投げたいときは半月巴と六段帯取を使う。これだけ投げ技があるので使い分ければまず抜けられることはないだろう。欲張らずに投げを割り振ることが大切だ。



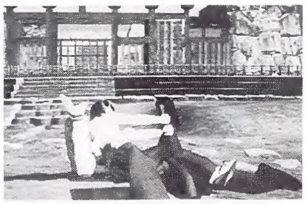
欲張るな、ダメージは2の次だ。

問題になってくるのが脇絡み、蝶絡み後の投げ抜けだ。弓身固めに移行したいのだが割と簡単に抜けれるもの。安定は糸巻きで終了するルートだがこれにも多少の問題がある。雲水へ連携できる擢引きだけがいやで相手が投げ抜けを入れていた場合、安定のはずの糸巻きを抜けられてしまう恐れもでてくるのだ。だから投げコンボを使うときは割り振るのはもちろんのこと、思いきりの良さとずうずうしさもあったほうがいい結果になることもある。恐れずに擢引きまで入れてしまうのもいいぞ。



時には欲張る。ダメージがすべてだ。

また相手の体力がほとんどないときは擢引きを狙わずに糸巻きや海老折りを使っていけばいい。こうなってしまえば相手ももう判らないだろう。



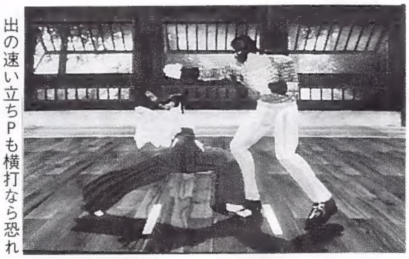
体力のない相手には抜けづらいルートで決める。

地上戦

ラウンド開始時の選択や地上戦の流れを軽く説明していこう。

葵のPは、リーチが短いので中距離ではあまり使えない。葵はこの間合いでは割と相手の攻撃をすかしながら攻撃することができる横打や雷刃破を使うと主導権を握りやすい。

相手がPで技を潰しにきても横打や雷刃破はPを潜って攻撃できるのでラウンド開始からかなり使っていけるだろう。



出の速い立ちPも横打なら恐れずに使っていける。

出の速い中段技を出してくるのを読んだならPか避けを使うしかないのでPで技を潰しての投げや連突からの攻め、避けから投げ、鳳凰手、踵切り、草薙といったところを狙っていこう。

避けやガードで様子を見ながら戦う慎重な人が相手のときは、草薙で攻めていくといい。ガードできれば反撃が確定する技を見せることでさらにガードが堅くなるかも知れないぞ。

続いて接近戦。二連突から攻めるときはPが3つつながるのを武器に連突草薙を軸に攻める。連突絹車はガードされると投げが確定してしまうので出しきっておいて相手がよろけたらそのまま打ちきる。そして3発止めを混ぜて相手の反撃タイミングをずらしつつ攻撃していくのが理想。二連突がヒットしているときに3発目を寸止めして投げと雷刃破や横打、避けから攻めを展開していこう。

これらにときおり連突小太刀を交えたり、Pを途中で止めて攻め直したりしていけばいいだろう。

横打を使った後は、しゃがみを崩したら横周肘当てへの連携とそれを寸止めしての投げ。横打ヒット後に避けてからの攻めも加えていこう。ガードされたときは割り込みや投げをを読んで横周肘当てとガードを使い分けよう。

浮桜や雷刃破、袖伸剣といった技はガードされても返し技がないため即戦力になる。カウンターヒットで浮かせたら雷刃破や連突草薙で空中追い打ち、ノーマルヒット時は縦手刀。しゃがみガードを崩したときやガードされたときは相手が先に動けるのでガードと避け、相手の狙いがはっきりしているなら返し技も使うといいだろう。



リスクの割にダメージが少ない返し技。投げ抜けもいれて使おう。

ガード後に相手の投げを読んだら連突から攻めたりもう一度攻めるといいだろう。

打撃に避けがあったときは踵切りや鳳凰手から大ダメージを狙いにいく。相手の技に硬直があるときは横投げも決めよう。避けた時にそれほど分が良くもないなら草薙や草薙寸止め、横打や浮桜から攻めを展開していこう。

投げや打撃でダウンを奪った後は起き攻め。起き蹴りをガードしてしまえば大ダメージを与えるチャンス。上蹴りをガードしたら投げ抜けに気を使いながら投げ、下蹴りをガードした後は下段投げだ。

葵は下段投げが1つしかないので抜けられてしまう確率も高い。横打や浮桜からの攻め、また相手の投げ抜けモーションを待ってからの立ち投げや下Pを待ってからの下段投げなどを使って攻めていこう。



下段投げの他にも選択肢を持たないと損することになる。

起き蹴りを出さないようならすぐに技を重ねていくか待ってからの投げといったところで攻める。

起き蹴りをくらったら負けるほど体力がない時や、じっくり戦いたいときは、ぎりぎり蹴りが当たらないところで待ち、相手の起き上がりに浮桜や雷刃破などを重ねて攻めていこう。蹴りを出し、すかってくれたなら、安定してダメージを取れる。

地上戦は連突からの攻め、浮桜や雷刃破、寸止めがらみを使い、勝負を速める時に鳳凰手や踵切りを敢行するといったところ。

あとは相手の行動を読みながらそれに対応していけるよう他のキャラの知識を多く持つことが大切だ。

威風堂々、世紀末最強力士

TAKAARASHI 鷹嵐



担当：アディオスtoshi

対戦基礎

鷹嵐ならではの強力な中段技は、どれも当たればゲージの半分近くのダメージを相手にあたえることができる。もちろん、投げ技も合掌捻りを中心に高威力のものがそろっている。

つまり、どの技も狙うべき本命となるが、確定して入る状況は少なく、運と確立がつきまとう。鷹嵐で勝とうと思うなら、まず、それらを味方に付けなければならない、

この中段技を当て四股を踏む！

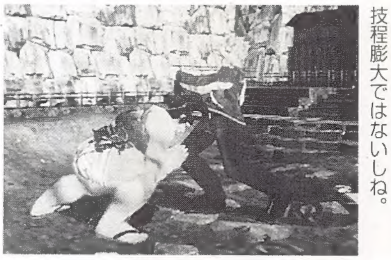
前述したような強力な中段技とは、髷龍、双牛突っ張り、斬撃、鬼勝ち上げの4つを指している。詰まるところ鷹嵐は、この4技を中間距離（ラウンド開始直後ぐらいの間合い）で、カウンターを伴って当てることが基本。そして、そのためには相手が出してくる技を予測し、それに打ち勝てる技を選択していかなければならない。

では、まず髷龍から。その他の技が通常ヒットでもそれなりの威力があるのに対し、この技だけはカウンターを必要とする。でないとダウンは奪えるが、威力が低いのだ。

もちろん、そのためにある技なので、当たりが強く、距離によっては中段、そして上段技に対して滅法強い。

また、鬼勝ち上げもそうで、髷龍との使い分けはアンジュレーション。自分が高場にいれば空中コンボを狙うべく出していこう。後は、僅かだが鬼勝ち上げのほうが出るのが早く、髷龍を出す間合いよりは引き付けてもいい。

実は斬撃も同じく上・中段攻撃に対して強いのだが、1番出るのが遅く、髷龍よりももう少し遠間で使うか、相手の起き上がりやひるみ中に重ねていくのが利口だ。ガードされた後の硬化時間も、先の技程膨大ではないしね。



相手の上・中段技に対してカウンターをとる。これが鷹嵐だ！

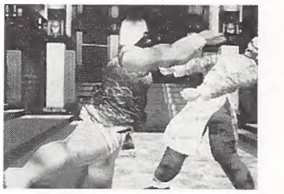
さて、残るは双手突っ張り。まず出るのが一番速いということが第一。この技だけが上・中段に対してそれ程強くなく、下段技に対して双手の部分が強い。下段技というと限定されてしまうが、下方向に強く、小振りな中段技もそれに含まれている。つまりミドルキックに対しては先の3技。肘に対しては双手突っ張りを使えというわけだ。

では、4技の使い分け方を理解できたところで、これらの技がヒットした後の「追い討ち」の仕方を説明しておこう。

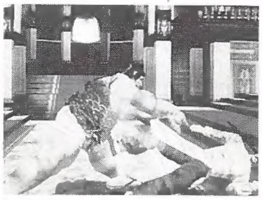
髷龍は空中コンボを狙えないので、そのままダウン攻撃。

ただし、ある程度のカウンターダメージを与えていないと避けられるので、入ると確信してもまだ隙の小さめな瓦砕きをつかったほうがいい。

鬼勝ち上げ、斬撃、は空中コンボとして双手1発。そして四股（避けられる場合もアリ）高度が得られないようであれば、蹴たぐりとかは入れないで、そのまま四股蹴りにいったほうがいいぞ。また、ここでは触れていない鬼殺しのカウンターヒット後も同様に。



鬼ではない、しゃがみ状態からの勝ち上げで浮かせたら…

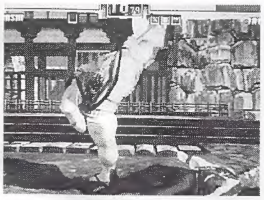


鬼勝ち上げを1回。高ければ2～3回。こんなコンボもある。

双手突っ張りは、キッチリ3発めの突っ張りが入ったら四股蹴り。もし入らなかったら他のダウン攻撃は狙わず、そのまま起き攻めを展開しよう。



強力な中段技を当てることに成功したら…。



四股蹴り。これが減る。ある意味ＶＦ2のリオンに近いしね。

もちろん2択も考える

ここまでは中間距離をメインに進めてきたが、近距離戦は、やはり立ちPや下Pの始動技を当てて2択を考えるべきだろう。

そこで、その始動技だが、下Pはいいとして問題は立ちP。これ1発で次に2択を迫ってもあまりうまくいかないので、2発以上撃って「6発出るんだぞ」ということを相手に認識させた状態で、次に技を連係させた方がいい。

始動技は、この2つ以外に中突っ張りもなかなか役に立つ。突っ張りた同じくらい隙かつ中段技で3発もでるし、何より1発撃つことに前進するから、投げ技はだいたいその場で入力しOK。ディレイも活用しよう。

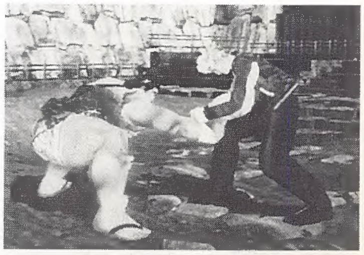
では肝心な次に連係させる技は、まず下Pからなら樽砕きと羆爪が出るので、相手が立ちP等を出してくるなら羆爪。そして勝ち上げや露払いといった姿勢の低いものを。

これらの技が潰されるようであれば、樽砕き、中突っ張りを連係させていく。

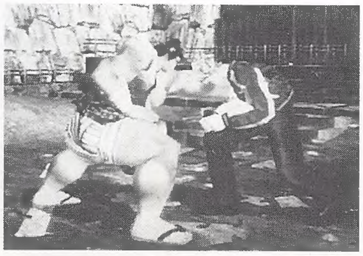
さて、露払い（1発）と中突っ張りを連係させた場合、こちらの攻撃ターンはまだ終わらない。

中突っ張りは始動技でもあるのだから「2択の中段技」として使用しても、また次に肘当て or 投げ技といった感じで2択を迫れる。

露払いは2発目に備えてしゃがみガードしている相手には掴み投げや中段技。手を出してきたり立ちガードをしているようなら、2発目まで迷わず出すか投げ技だ。



下P1発。相手の動きを止め…。



中段として中突っ張りを連係。露払い1発の場合も…。



そして、ここで2択を迫る。ディレイも忘れずに。

V.F. 3 ACT.1 発売記念大プレゼント

折り込みハガキで応募してね。提供　新声社。

1、バーチャファイター3 ブラストシティー筐体　1名様

な、なんと、あのバーチャファイター3さんが君の部屋に！（当たればだが）これでもう、友達呼んで、好きなだけバーチャ三昧、今から寝不足の日々が心配だあ！（当たればだが）



2、セガ　サターン最新ソフト バーチャロン　3名様

この冬最大の話題作。ゲーメストムック片手に遊んでね。

平成9年1月20日消印有効

平成8年12月20日初版発行
発行人　加藤　博　編集人　高橋己代子
編集担当　松井雄一　高安聡
編集アシスタント　川田雅裕　新井保　沼崎弘貴
編集ヘルプ　杉田哲朗　松原法史　大脇雄治
ライター　ＣＬＡＮ　Ｎ．Ｏ　がっちん　ギィ
アディオスＴｏｓｈｉ　ワイルダーＫＥＩ
キャサ夫　ＧＹＵ　ＳＨＯ　ＭＶＰ　借金
しじみ　ぽっぷん　パイロン鈴木
デザイン　ヒゲJ　ザンボット　インフォアート
西村光賢
制作協力　株式会社　セガ　エンタープライゼス

印刷　大日本印刷

発行所　株式会社新声社
〒101　東京都千代田区神田神保町1-26
営業部　03-3293-9321　編集部　03-3293-9324

そしてACT2へ！

バーチャファイター3 ACT1
GAMEST MOOK
平成8年12月20日発行 発行人／加藤 博 編集人／高橋 己代子
定価880円

雑誌63381-55 ©SHINSEISHA INC.1996 Printed in JAPAN

T1063381550884